REVISTA AÑO 3/ Nº11. JULIO-AGOSTO-SEPTIEMBRE DE 2023

ACASIO
INFOGRAFIC. C.A

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL COMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

11

SUMARIO

En portada:
La Carraca. Serie Vzla Monster, de Isma.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 11.
Julio-Agosto-Septiembre de 2023.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Reseña de cómic: Micauro, por Rookie el lector.....7

Cómic de autor: No es lo mismo; de Majenye.....8

Cómic de autor: Las aventuras de Tío Tigre y Tío Conejo; de Chino DT.....9

Ficha del personaje: Sonrisa, de Alcides Marcano -DAM.....11

Cómic de autor: Un día distinto, de Iván Santiago.....12

Ilustración constructiva: Ingenieria asistida por el 3D, por Osman Acasio.....16

Cómic de autor: El terrorista estético, de Eli Chon.....17

Memorias del Cyberpunk, por Alejandro García.....18

Cómic de autor: El gato muerto de Schroedinger, de Noiryaguara.....19

Los primeros sueños de Fantomas y la gente eterna. Las propuesta institucionales.....20

Cómic de autor: Pax la aventurera espacial, de Pia.....22

Moris Rauseo, el ucabista que impulsa el cómic nacional.....24

Cómic de autor: El último deseo, de Lemur.....27

Reseña de cómic: El amante de los abismos, por Osman Acasio.....29

Cómic de autor: La plaga, de Bosco....30

Pico productivo singular, por Osman Acasio.....32

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Danny Da Silva.....35

Cómic de autor: Apariciones criollas, de Jesús Torrealba.....38

Cómic de culto: Década de los 70´s. Alado y los Bucaneros, Capítulo 4 de 8, de Ángel Parra.....39

Cómics e ideología, por Ludovico Silva.....41

Cómic de autor: Delirium Citadel 1.2, de Sergio Almendro.....45

Diseño conceptual del verticalicóptero de Pepe Alemán, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: El amanecer de una era espacial, de Acasio.....52

Empleo de un robot para realizar una pintura de arte fantástico a través del lenguaje pictórico antiguo chino, por Enrique Acasio.....58

Ilustración científica: Dibujando insectos y arañas doradas a partir de registro fotográfico, por Enrique Acasio.....63

Cuento Corto: Estrella de rock, de Osman Acasio.....65

El performance y la composición escénica partiendo del contructivismo ruso, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco..... 72

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 11.
Julio-Agosto-Septiembre de 2023.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Danny Da Silva
Enrique Acasio

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista Hallaco dice presente, en su edición número 11. Una revista dedicada al cómic y las ilustraciones que se producen en Venezuela. Seguro estamos que si le interesa el mundo del arte secuencial y el pictórico, encontrará en esta revista, contenido de su agrado, en donde le traemos variedad, noticias, opinión, entrevistas, reseñas de cómics, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más. Siguiendo la línea editorial del reader digest presentada en las ediciones anteriorres de la revista, Hallaco recurre una vez más en esta entrega a la recopilación de ensayos y creaciones de autores venezolanos colgados en la web y otras revistas, así como articulos ineditos escritos para el magazine. Se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, siguiendo con el compromiso de los cómic serializados, se les da continuidad a aquellos cómics que quedaron pendientes de la entrega pasada.

Como primicia, les cuento que nos colabora en esta entrega el pana Danny Da Silva quien nos dedica parte de su tiempo para contestar a nuestras preguntas para la sección Entrevista a un historietista. Y por si fuera poco, como ya es habitual, la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas. Como siempre, un número muy variado, que esperamos disfruten de su contenido tanto como nosotros disfrutamos en su elaboración.

Gracias por el interés, y hasta la próxima.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

UNA HISTORIA DE AMOR.

La historietista Roselin Ramírez -Roousuu, creadora del webcómic Kacco (2020) publicado en webtoon, presenta su más nuevo proyecto gráfico titulado Una foto rota de vos (Picky on you), cuyo primer episodio salió en su Patreon el 28 de marzo del año en curso. Se trata de un cómic de corte romántico y drama, ambientada en Montevideo (Uruguay). Obra que la autora anuncia en su cuenta de webtoon, liberará muy pronto, tanto en idioma español como ingles.

MUJER EMPODERADA.

En el portal panacómic.com se publica el cómic Misspial, con guión de Luisany Linares y dibujo de Victor Vasquez. Una historieta de acción ambientada en la Caracas actual, en donde una joven recibe poderes que no esperaba y se ve obligada a enfrentar al azote de su barrio para proteger a quienes más quiere.

PECULIAR DETECTIVE MULTIDIMENSIONAL.

El historietista falconiano Acasio anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en una nueva propuesta gráfica titulada Divamán el indomable detective metrosexual cósmico. Un cómic de ciencia ficción protagonizado por un amanerado personaje que posee la capacidad de saltar en el tiempo y planos multidimencionales tras la pista de peligrosos criminales.

¿SE AVECINA UNA NUEVA ENTREGA DE EL PATRIOTA?

El historietista caraqueño Omar Cruz publica recientemente en su cuenta de instagram una imagen de El Patriota con su caracteristico puño en alza, acompañado de un texto al pie de la ilustración que reza: “Renaciendo pronto”. ¿Será acaso que el maestro Cruz prepara otro cómic protagonizado por este icónico personaje? Si asi fuere, bienvenido una vez más al panorama historietistico nacional. Le esperamos con gusto.

CITAS SABIAS

“Siento el compromiso de dar lo mejor. Siento el alma, la mente y el corazón en mi lienzo, en el papel, en mis pinceles, en la arcilla y en todo lo que hago”

Omar Cruz.
Historietista, pintor, escultor caraqueño.

“De mi profesión espero lo que hasta ahora siempre me fue dando: !Sorpresas!”

Poly Bernatene.
Artista ilustrador argentino.

“En Latinoamérica y en Venezuela la industria del cómic a crecido de manera tímida y lenta , lo cual no quiere decir que no sea robusta y con ambición.”

Danny Da Silva.
Artista dérmico (tatuador) e historietista caraqueño.

“Lo que más me gusta es divertirme con lo que hago. Siento que si yo lo disfruto, eso se transmite en el espectador”

Nacho Malter.
Ilustrador. Animador argentino.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿CUAL FUE LA PRIMERA FOTONOVELA CREADA EN VENEZUELA?

La primera fotonovela que se hizo en el país lleva por título “Muerte en el refugio andino” publicada en 1962. Una obra protagonizados por Doris Wells y Miguelángel Landa, influenciada por la narración fotonovelada como medio de comunicación de masas que se gesta en Europa desde la década de los cuarentas, quien adopta la modalidad editorial de los cómicBooks.

Fuente: Biblioteca Biográfica Venezolana. Doris Wells. Autora: Ocarina Castillo D`Imperio. Volumen 101. C.A Editora El Nacional. Pág. 24. 2009.

“Lo que siempre he intentado, tanto cuando coordinaba colecciones como cuando trabajaba en mi propio material, era conseguir un producto que me resultase interesante, y si era así, posiblemente tambien agradaría a otras personas”

Joe Kubert.
Historietista.

FLASH NOTICIOSO

BUSCANDO EL PAIS DE LAS MARAVILLAS.

El pasado año, la editorial Lygno Productions logró convocar a más de 50 creadores de cómics venezolanos con el objetivo de resaltar el talento artístico proveniente del país caribeño. Por ello en la edición 2022-2023 la revista LygnoZine se dio a conocer en un Top 10 que Finding Wonderland, escrito por Alya Rehman e ilustrado por la venezolana, Roselin Ramírez, se posicionó como el mejor cómic de la lista. Roselin Ramírez se desempeñó como artista a cargo, manejando la estética, las visuales, diseño de ambientes y personajes para el cómic.

UN CÓMIC DE CORTE CONSERVACIONISTA AMBIENTAL.

El historietista caraqueño David Tineo -Chino DT publica el cómic La cápsula, con guión de Lorena Caraballo. La historieta de corte conservacionista ambiental se encuentra hospedada en la cuenta Behance de chino DT desde el mes de julio del corriente año.

CITAS SABIAS.

"Le diría a alguien que quiera ser ilustrador, que se preocupe por ser coherente consigo mismo y su trabajo."

Enrique Fernández.
Historietista, animador e ilustrador español.

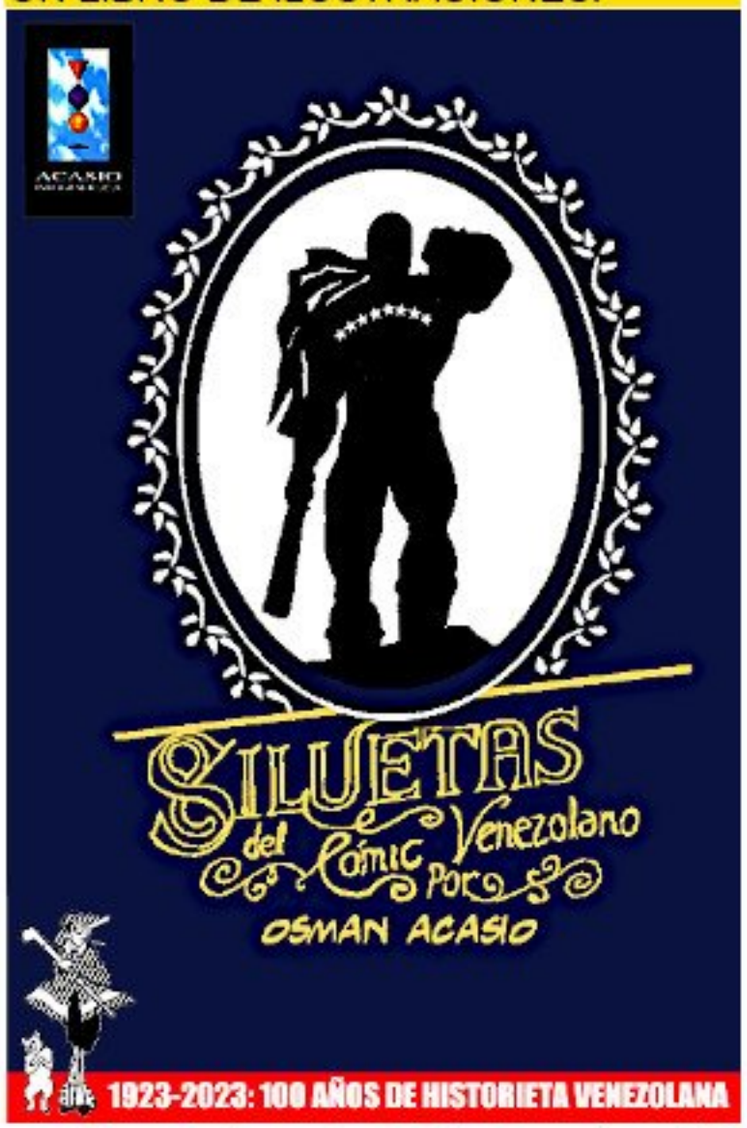
"Este es un mundo de demanda y competencia. Es normal que se fracase de vez en cuando, incluso en cosas pequeñas. Simplemente uno debe aprender de los errores y seguir adelante".

Rumay Chian.
Historietista, mangaka marabina. Autora de obras como Criaturas del bosque y Kallisti.

"Voy a decir algo que me habría gustado que me dijeran a mi cuando recién comenzaba: Hay que tratar de no perder tiempo, hay que tratar de aprovechar todo lo que se pueda".

Sergio Diaz.
Ilustrador, artista conceptual, diseñador de personajes, modelador 3D argentino.

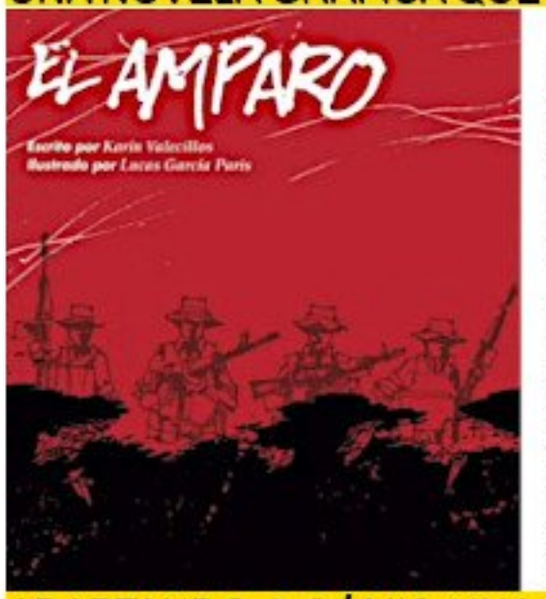
UN LIBRO DE ILUSTRACIONES.



En motivo de celebrarse los 100 años de historia del cómic producido en Venezuela, el historietista y escritor falconiano Osman Acasio publica su obra Siluetas del cómic venezolano. Un libro ilustrado en cuyas páginas encontrará un ameno repaso a personajes icónicos del cómic nacional representados en siluetas. El reto radica en identificar el mayor número de ellos y demostrar a tus amigos que eres conocedor del arte gráfico secuencial que aquí se produce. ¿Puedes nombrarlos a todos? El libro se encuentra disponible en formato digital para su descarga libre en la web.

FLASH NOTICIOSO

UNA NOVELA GRÁFICA QUE DICE PRESENTE.



El evento Música X Medicina. Capítulo Final, celebrado el sabado 5 de agosto, en la avenida Tamanaco, El Rosal, Caracas, se presta como marco propicio para presentar la novela gráfica El Amparo, con guión de Karín Valecillos y dibujos de Lucas Garcia Paris.

ADAPTANDO A CÓMIC UNA NOVELA VENEZOLANA DE CIENCIA FICCIÓN.

El historietista falconiano Acasio anuncia en sus redes sociales el estar adaptando a cómic la novela El regreso de Eva, de Pepe Alemán. Pese a que resulta en todo un reto adaptar la novela entera, el falconiano resuelve llevar a cómic tan solo un capitulo de la obra. El proposito es dar a conocer El regreso de Eva y llevarla a nuevos lectores, una novela pionera de la ciencia ficción venezolana, que merece ser difundida masivamente y que llegue a nuevos lectores.

EVENTO GEEK EN PUERTA.

Los organizadores del evento Ukaido Jap, referente al mundo geek, los cómics, el manga, animé, cosplay y videojuegos anuncian en su portal oficial una nueva entrega del evento, pautado para el mes de septiembre.

CITA SABIA

"Creo firmemente que la forma en que uno trabaja tiene que ver con su manera de pensar y, por supuesto, esto tiene efecto en la obra que uno produce"

Will Eisner
Historietista.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche

RESEÑA DE CÓMIC:

MICAURO, CÓMIC VENEZOLANO.

Por Rookie el lector.

Gratamente adquirí el comics Micauro, en una parada inteligente de Naguanagua, Venezuela. Y, reitero mi gracia ante la publicación, ya que al comenzar a ojearla, pude evidenciar el esfuerzo de sus creadores al editarla.

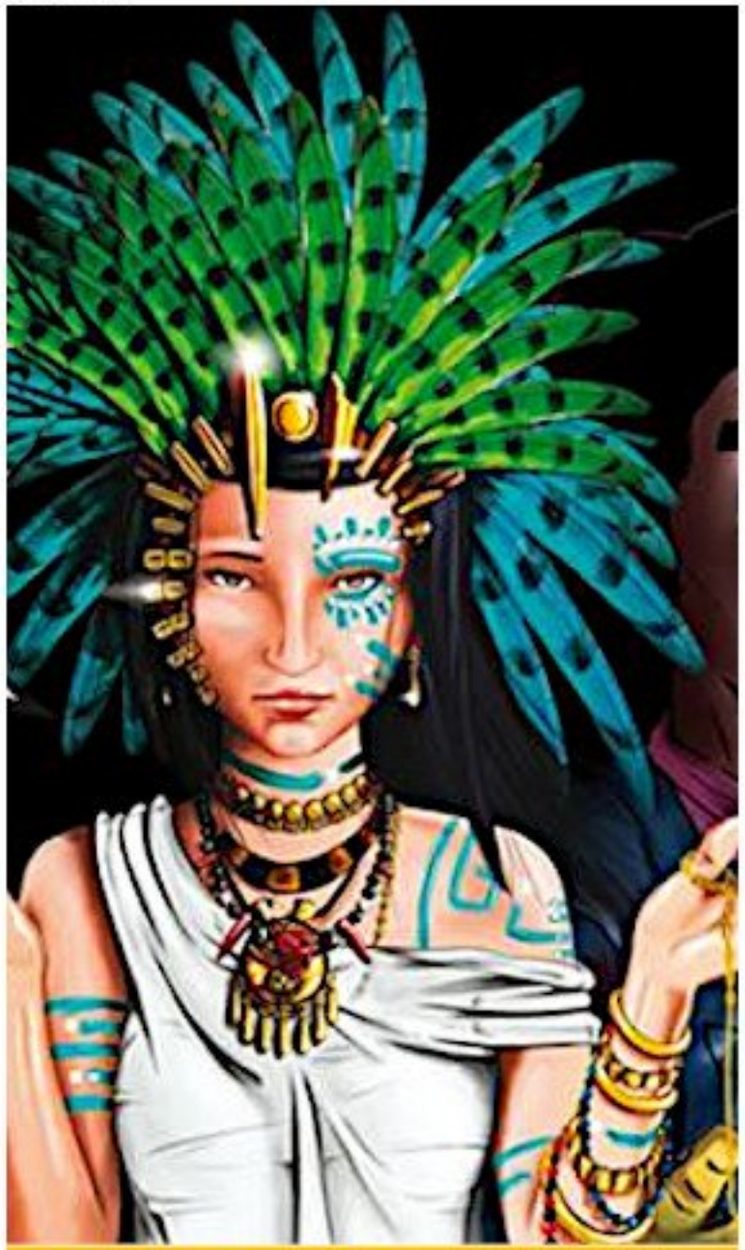
Micauro, cuenta con una excelente calidad en sus ilustraciones, bien acabadas y acertadas en referencia al tema, poco dialogo, pero suficiente para destacar las emociones y actitudes de los personajes principales, así como también la trama principal del comic.

Citando al diario El Universal, en su edición digital que indica: "David Flores, ilustrador de Micauro, dice que su historia se desarrolla en torno a una princesa muy déspota que cree estar por encima de todo lo terrenal y su sueño es estar con los dioses. Al darse cuenta de esto, su padre la considera impura y la destierra. Es entonces cuando comienza su aventura junto con dos guerreros, con quienes llega a las tierras del sur, en lo que hoy es Maracaibo".

Desde un punto de vista personal, sentí un poco de recelo al notar que la trama se basa en algún tipo relación con los aztecas, ya que los autores y la edición del comic es venezolano, ¿porque hacer alusión a México? no obstante, al completar la edición Nro. 1 de la serie, que casualmente es la única impresa para el momento de escribir estas líneas, pude entender que el resto de la trama, y así lo presumo, se desarrollara en Venezuela, en las cercanías del lago en forma de lagrima, el Lago de Maracaibo. Por lo que sentí un gran alivio y gratitud.

Algo importante a destacar, es que la edición esta dirigida a un público mayor de 18 años, y considero acertada la restricción, ya que las ilustraciones explicitas así lo ameritan. Esto no lo comparto del todo, ya que considero que el abanico de seguidores puede ser mayor si niños y jóvenes también puedan acceder libremente a su lectura, sin embargo, los autores tendrán sus razones, por lo cual me apego a ello.

Finalmente, recomiendo a todo fan de los comics y a todo venezolano en general a comprarlo y disfrutarlo, con el cariño que se siente al tener en las manos algo con el sello Hecho en Venezuela. De igual manera, altamente recomendada para todo persona de cualquier nacionalidad, que busque un comic de alta calidad, y que estoy seguro encontrara en Micauro aspectos resaltantes en sus dibujos, colores y textos.



SOBRE LA RESEÑA:

Escrita por rookielector. Reseña publicada originalmente en el portal steemit.com en 2016.

CÓMIC DE AUTOR: **Majenye**

NO ES LO MISMO

- ¿Cómo se llama usted?
- Mis amigos me llaman Teo y mis amigas Doro.
- ¡Ah!, entonces ¿se llama Teodoro?
- No, niña, Doroteo.

"No es lo mismo" (2022), de Majenye. Caricatura basada en obra de Leoncio Martínez -Leo.

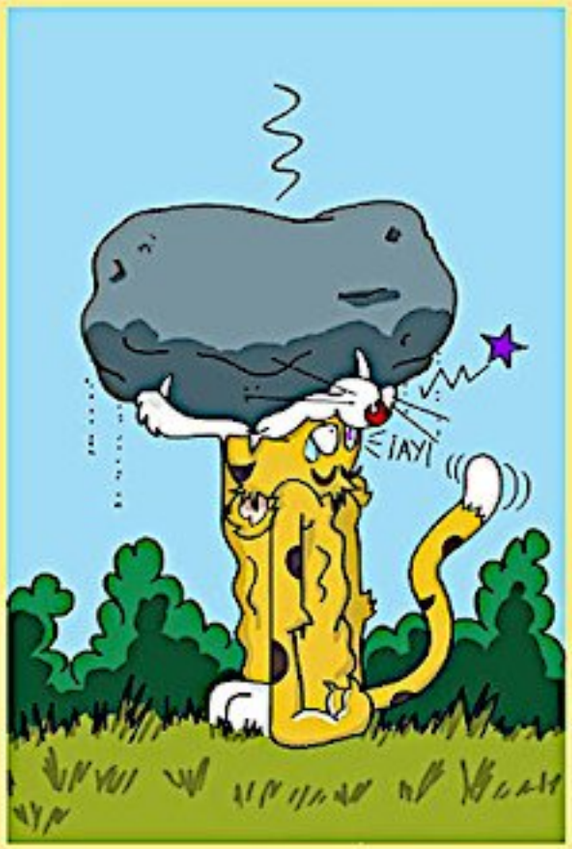
CÓMIC DE AUTOR: Chino DT

Las Aventuras de TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO

Las aventuras de Tio Tigre y Tio Conejo (2022), de David Tineo -Chino DT.

Tío Conejo corrió cerro arriba,
y le gritó a Tío Tigre:
"¡Abra bien los brazos
que ahí le va una novilla!".
Luego Tío Conejo
dió un empujón
a la piedra más grande.

La piedra rodó cerro abajo
y cayó encima de
Tío Tigre, dejándolo
casi vuelto una cachapa.



FICHA DEL PERSONAJE.

SONRISA.

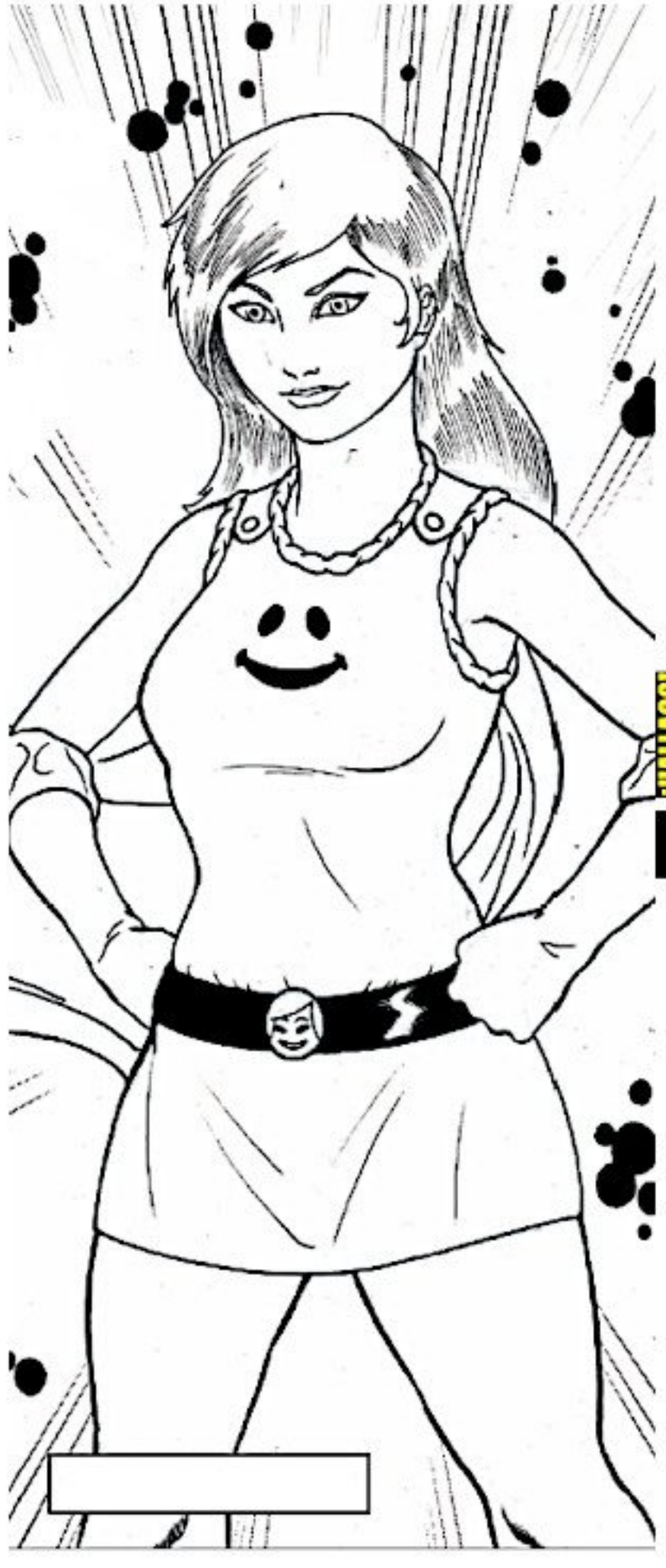
Sonrisa, un ángel protector que es enviado a la Tierra a hacer el bien y liberar a los mundanos de su vida perniciosa llena de pecados, tiene por misión salvar las almas perdidas que pululan en este mundo corrompido, proporcionando paz y regocijo a quienes se arrepienten con la fuerza sanadora de todo ángel celestial. Ataviada de ropa ligera y capa, la heroina caucásica de cabello dorado y ojos azules (píntame angelitos negros, como diría el poeta Andres Eloy Blanco), emprende una campaña liberadora para salvar a los pecadores de este plano existencial.

SOBRE EL CÓMIC DE SONRISA:

Sonrisa es un personaje de cómic creado por el caraqueño Alcides Marcano -DAM, quien hiciera aparición protagónica en la publicación Sonrisa Número 0 cómic premier, lanzada en diciembre de 2017. La publicación de titulo “Sonrisa. ¡Sonríe!... O el diablo te llevará por los cachos”, perteneciente al estudio DAM Image que funje como plataforma para presentar la primicia de héroes y cómics creados por Dam, es un cómic pensado para todo publico, consistente de 12 páginas, blanco y negro, de marcada tendencia cómic americano. La historia se centra en Laura, una novata heroína quien ataviada en su uniforme amarillo con el logo de una carita sonriente en el pecho, se hará cargo de impartir justicia en las calles de los valles del Tuy. En su primera misión como representante del bien supremo, la chica debuta exorcizando a un demonio menor del cuerpo de un incauto alcohólico.

PALABRAS DEL AUTOR:

En entrevista realizada para la revista Todos adentro publicado en enero del 2017, DAM adelantaba la noticia de su nueva propuesta gráfica en la que trabajaba, y el contenido y la temática en la que se centraba su nueva obra: “Sonrisa toma temas religiosos basados en ángeles y demonios, en comportamientos de personas tanto social como individual y la forma en que juzgan o mal juzgan a los demás. Sonrisa va a tener en especial ese razonamiento interno.”



CÓMIC DE AUTOR

Un Día Distinto

Por: Iván Santiago

Un día distinto (2009), de **Iván Santiago**.
Cómic exhibido en la exposición museistica
La vida es un cómic, Caracas.

¿Y CÓMO ESTÁ LA YAINA HOY, CHAMÍN?
AHÍ, DÁNDOLE A LA VIDA
¿Y MAÑANA CÓMO YA A ESTAR LA YAINA?
AHÍ, A DARLE DURO, CHAMO.
AHÍ.
...NO PUEDE VERSE EN EL DÍA A DÍA PORQUE SIEMPRE DIRÁN QUE ESTÁN IGUAL...
EL AREPERO... ¿QUÉ HACÍA DE NIÑO? ¿TUYO MASCOTAS? ¿TUYO SUEÑOS? EL TAXISTA... ¿CÓMO ERA SU VIDA HACE VEINTE AÑOS?

DINERO EXTRA
LA MISMA GENTE HACIENDO LO MISMO... EL DE LA AREPERA EL TAXISTA... EL MENDIGO...
¡TAXI! ¡TAXI!
...ES EL MISMO.
EL DÍA A DÍA DE SUS VIDAS...
DAME ALGO AHÍ, POR FAVOR
LOS CAMBIOS QUE HAN VIVIDO A LO LARGO DE LOS AÑOS...

¿Y QUÉ DEL MENDIGO? TODOS LOS DÍAS DÁNDOLE A LA VIDA... ¿ES ÉSTA UN LABERINTO DE ETERNIDAD?

¿SON IGUALES TODOS LOS DÍAS?

CHICO... ALGÚN DÍA TIENE QUE SER DIFERENTE.

¿Y ELLA?

NUNCA LA HE VISTO POR AQUÍ...

NO PUDE EVITAR OIRLO ¿PUEDE DECIRME DÓNDE QUEDA LA PLAZA LIBERTDAD?

PUES... CON GUSTO LA LLEVARÍA HASTA ALLÁ, PERO DEBO IR A TRABAJAR

PUES... CIERTO, PERO... ESTEEE...

...¿COMO TODOS LOS DÍAS? ROMPA HOY LA RUTINA, SÓLO USTED DECIDE SI QUIERE TENER UN DÍA DIFERENTE EN SU VIDA.

¡TIENE RAZÓN! ¿PUEDE UN DÍA CAMBIAR UNA VIDA?

¡UFFF! NUNCA HABÍA ESTADO AQUÍ A ESTA HORA. LA VERDAD CASI NUNCA VENGO. ME SIENTO COMO UN EXTRAÑO.

¡JAJAJA! NO PUEDE PREDECIR LOS SIGUIENTES MINUTOS DE SU VIDA.

¿VERDAD?

VIVA ESTE DÍA COMO SI FUESE EL ÚLTIMO EN SU VIDA Y ASÍ CONTEMPLARÁ OTRA VIDA. ¿NO CREE USTED? ¿QUÉ HARÁ AHORA? ¿VA IR A TRABAJAR?

PUEDO DECIR QUE ESTOY ENFERMO. LE PIDO ME LLEVE A UN SITIO AL AZAR MIENTRAS ME EXPLICA LO QUE ES LA VIDA PARA USTED, SINO TIENE ALGO HABITUAL QUE HACER, CLARO.

VENGA PUES. SI DESEAS ENTENDER EL CONCEPTO DE "VIDA" TIENES QUE VERLA DESDE EL LADO OPUESTO...

CUANDO DIJE LO DE VIVIR EL DÍA COMO SI FUESE EL ÚLTIMO FUÍ ALGO LITERAL, PERO NO TEMAS, CUANDO LLEGASTE A ESTE MUNDO TAMBIÉN SENTISTE MIEDO. ES NORMAL... ES LA MANERA DE VIVIR UN DÍA DISTINTO...

NO RETORNO

Fin

ILUSTRACIÓN CONSTRUCTIVA

INGENIERIA ASISTIDA POR EL 3D.

Por Osman Acasio.

En este nuevo siglo, las proyecciones 3D se han convertido en uno de los sectores más importantes de la informática. Su multitud de aplicaciones en el campo de la ingenieria como la Realidad Virtual, la Simulación Visual, la Animación de Procesos, el Estudio de Análisis Finito o la creación de Imágenes Síntetico-Reales, hacen de ella una poderosa herramienta en este nuevo milenio. La infografía, apartado de la informática encargada de crear gráficos mediante el computador es el principal protagonista.

En estos tiempos modernos, ya no solo se dibujan planos, se modelan los objetos y se levantan con una presición jamás antes pensada por el hombre. Desde una pequeña pieza mecánica, hasta la construcción virtual de una inmensa planta industrial para la simulación y evaluación de sus diferentes procesos, sin la necesidad de recurrir a prototipos reales costosos.

Gracias al modelado 3D, es posible realizar chekeos de comparación y validación, para asegurar la consistencia y realizar reconversiones, permitiendo con ello un mejor producto final. Así como un estudio exhaustivo de relaciones espaciales, margen operativo, acceso de montaje, mantenimiento y accesibilidad de servicio.

Se concibe entonces un entorno tridimensional en donde los equipos de operaciones y mantenimiento examinan por ejemplo una planta industrial antes de ser construida, permitiendo además la inspección de los chekeos de interferencias, necesarios para reducir o eliminar rehacer el trabajo durante la obra. De esta manera, con el uso de las 3D, se dá inicio a una nueva era en la creación de diseños virtuales que permiten al ingeniero de hoy día llevar la productividad y la calidad a limites insospechados.

NOTA DEL AUTOR:

Artículo perteneciente a la columna Dimensión Digital, publicado originalmente en 2012, en formato podcast en Radio Grisapa, hospedado en la plataforma www.spreaker.com/grisapa.

El Terrorista Estético

por El Chon.

El terrorista estético (2008), de Eli Chon. Cómic publicado originalmente en el fanzine Ojos de perro azul.

MEMORIAS DEL CYBERPUNK.

Por Alejandro García.

La palabra "Cyberpunk" fue acuñada por el escritor norteamericano Bruce Bethke en 1980 como título de un cuento que posteriormente sería publicado en una selección de relatos fantásticos en 1983 bajo el título de "Historias asombrosas de ciencia ficción".

Cyberpunk es una analogía de cibernética (tecnología) y la música Punk (cultura), traduciéndose en algo así como "sociedad o cultura cibernética", al hacer énfasis en el desarrollo industrial y tecnológico de una sociedad futurista en detrimento del desarrollo espiritual, moral y humano.

El mundo del Cyberpunk muestra un futuro distopico caótico, multicultural, violento y deshumanizado, donde la tecnología cibernética domina todas las esferas sociales, encontrándose el mundo gobernado por gigantescas corporaciones y gobiernos totalitarios, manteniendo bajo vigilancia extrema a toda la población, manipulando incluso sus pensamientos y sentimientos. Algunos de estos adelantos tecnológicos ya existen en la actualidad como los robots, la internet, las súper computadoras, la inteligencia artificial, inclusive la política mundial actual pareciera estar construyendo un futuro cercano muy similar al ficticio Cyberpunk.

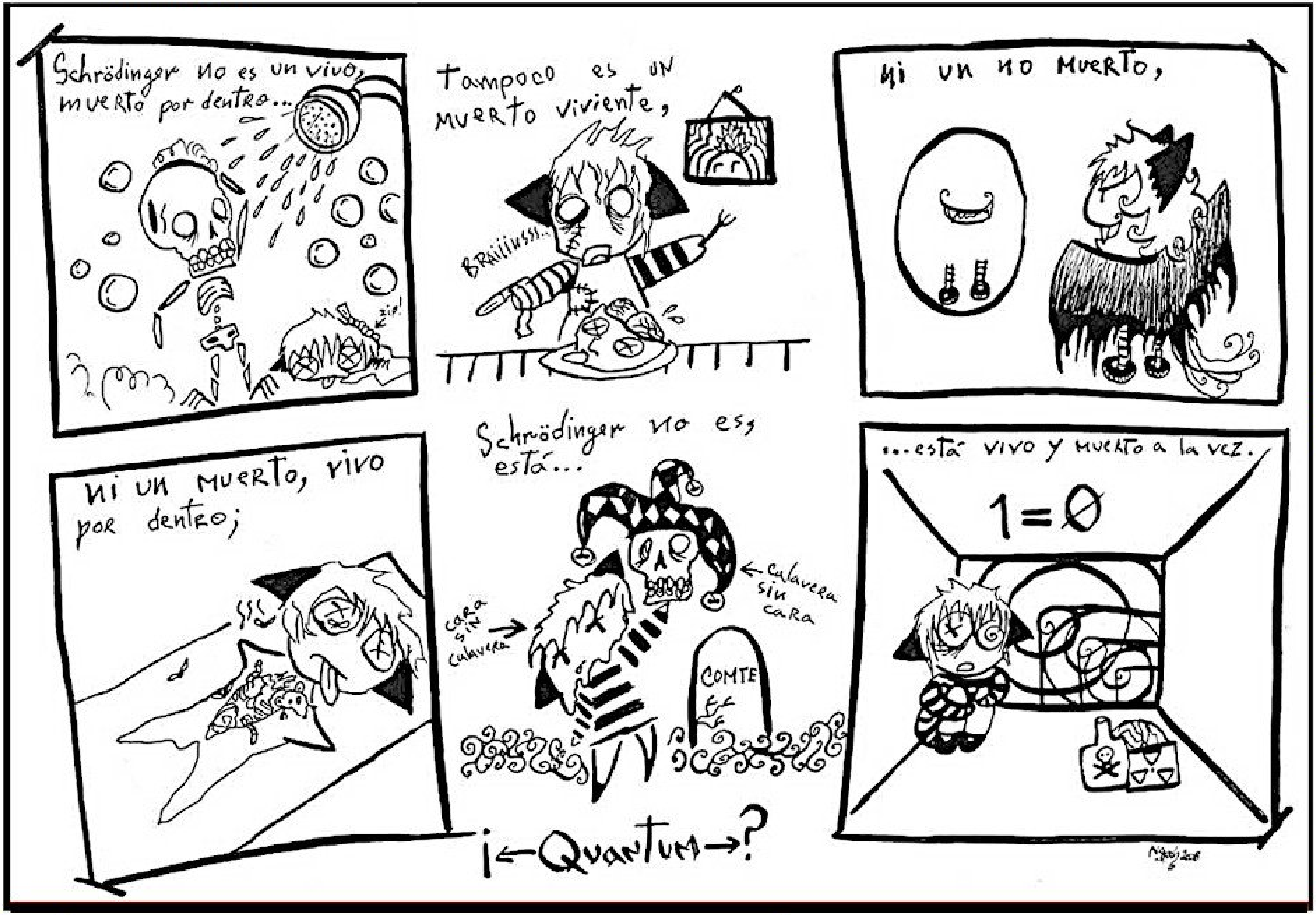
Resulta extraño afirmar esto pero la concepción estética, filosófica, política y tecnológica del Cyberpunk ya existía en la literatura y el cine antes que Bethke le diera nombre. Las novelas futuristas "Un mundo feliz", Aldous Huxley (1932), "1984", George Orwell (1949), "Fahrenheit 451", Ray Bradbury (1953), "Podemos recordarlo por usted" (1966) y "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas" (1968), ambas de Philip K. Dick, son obras antecesoras y de gran influencia dentro del trabajo literario de Bruce Bethke.

Igualmente el clásico del cine mudo "Metrópolis" de Fritz Lang (1927) expone muchas ideas y elementos de una sociedad Cyberpunk, otros filmes como Brazil, 1984, Tron, Blade Runner (obra magna Cyberpunk dirigida por Ridley Scott), Robocop, Terminator, Total Recall, Jhonny Nemonic, eXistenZ, El piso 13, Juez Dredd, El 5to elemento, Minority Report, la trilogía Matrix, Yo Robot, Blade Runner 2049 (secuela de Blade Runner), Ready Player One, entre otros, han visualizado una posible proyección del futuro no tan lejana como pensábamos hace unas décadas atrás.

Pero ha sido la cultura de novelas gráficas japonesas o "Manga" las que mayor provecho le han sacado al subgénero con clásicos como "Akira" de Katsuhiro Otomo, "Goku: Midnight Eye" de Buichi Terasawa, "Ghost in the Shell" de Masamune Shirow, y "Alita" de Yukito Ishiro, estas dos últimas adaptadas al cine, con algunas diferencias y limitaciones por razones de tiempo y estilos, pero muy significativas, innovadoras y vanguardistas dentro del subgénero del Cyberpunk y Live-Action.

Sobre Alejandro García: Escritor, crítico de cine. Columnista del periodico Nuevo Día con su sección Séptimo cielo.

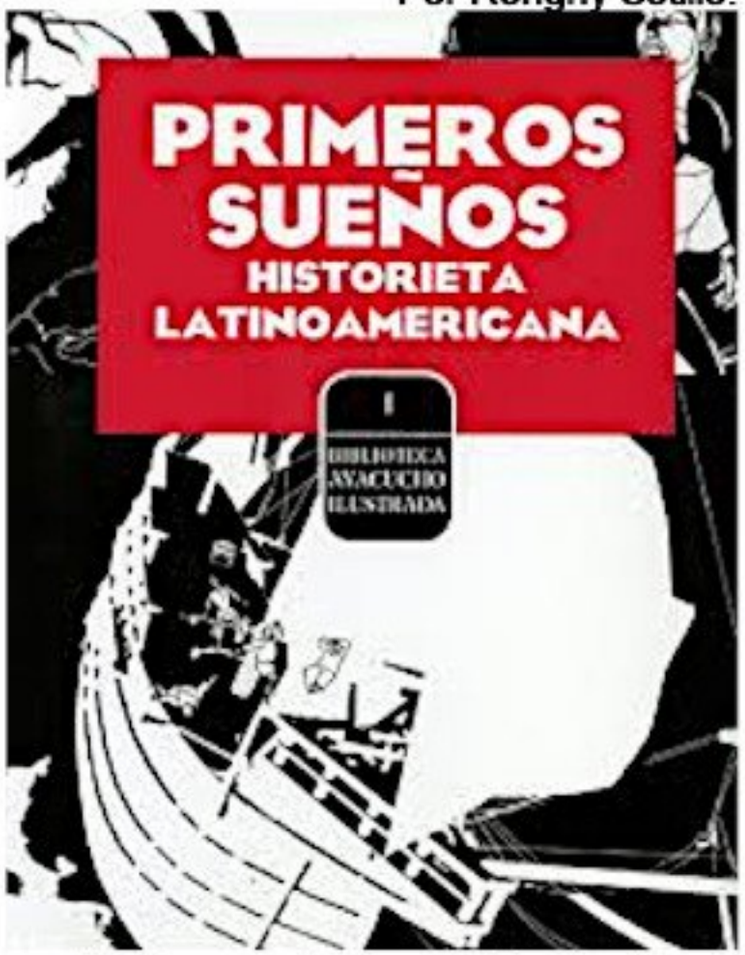
Die Schroedingers Katze
Por Noiryaguara



"El gato muerto de Schroedinger", de Petraelena Sánchez Chacín - Noiryaguara. Cómic publicado en Sup de Zup Nº 25, abril de 2008.

LOS PRIMEROS SUEÑOS DE FANTOMAS Y LA GENTE ETERNA. LAS PROPUESTAS INSTITUCIONALES.

Por Rongny Sotillo.



Sería muy irresponsable decir que la producción de historietas en nuestro país solo ha sido promovida por entidades independientes. El Estado venezolano, desde hace décadas, ha visto el cómic como una herramienta de complemento pedagógico importante y como tal ha hecho los esfuerzos pertinentes para producir bajo este formato algunas piezas que dan cuenta de nuestro acervo cultural, con especial énfasis en la historia patria.

Revistas como Tricolor, la colección editorial Fantomas, del Perro y La Rana, la colección Biblioteca Ayacucho Ilustrada ,de la Biblioteca Ayacucho, y algunas ediciones en solitario de Fundarte, Funvisis, Fundambiente, el Centro Nacional de Estudios Históricos y el Ministerio de Comunicación e Información (MIPPCI), son ejemplo de la legitimidad del noveno arte en las instancias estatales.

Vale mencionar tres casos significativos. El primero de ellos, la colección Fantomas, de la editorial El Perro y La Rana, fundación adscrita al Ministerio del Poder Popular para la Cultura. Allí por primera vez en nuestro país, se conforma un equipo de planta para la producción de historietas con cáracter industrial.

Aprovechando la naturaleza de la fundación y por contar dentro de su nómina habitual con editores, correctores, diagramadores y diseñadores, proponen la adhesión de ilustradores para llevar adelante un proyecto de promoción de lectura que acerque a las nuevas generaciones a algunos clásicos de la literatura venezolana adaptados al formato cómic. Ilustradores como Henry Rojas, Anthony Fernández, Daniel Duque, David Dávila y César Mosquera constituyen la primera oleada de dibujantes destinados a la narrativa gráfica de la colección, en conjunto con una serie de narradores gráficos invitados como Deisa Tremarias, Pablo Pérez Riesco (Pablo Kalaka), Leidi Vásquez, Rongny Sotillo (rynngo), y de un grupo de guionistas sacados de las filas de editores como Joel Rojas, Coral Pérez, RamSis y el mismo Mosquera, entre otros.

Títulos como La Gata, el Espejo y Yo, de Nelson Himiob; Mister Boland, de Salvador Garmendia, La Tienda de

muñecos, de Julio Garmendia; Él, de José Pocaterra; La Fiesta de los moribundos, de César Rengifo, y Por aquí pasó Zamora,de José León Tapias, son algunas de las adaptaciones que ha publicado El Perro y La Rana como parte de su catálogo y que pasan a engrosar la lista de producciones realizadas en nuestra ciudad.

El segundo caso relevante corresponde a la editorial Fundación Biblioteca Ayacucho (también adscrital a Min-Cultura), quienes del mismo modo que El Perro y La Rana, pero con un enfoque distinto, tanto en su forma de producción como en los contenidos, han logrado mantener desde el año 2014 un

esquema editorial que promueve a la historieta como herramienta de acercamiento a la lectura de los clásicos latinoamericanos. La colección Biblioteca Ayacucho Ilustrada (BAI), bajo el cuidado editorial de Jeudiel Martínez, mantiene una oferta vigente pero que, por ser de carácter impresa y con intención de ser exportada, se ha vuelto de difícil acceso para el lector local.

Editada en formato de un octavo con papel de lujo y a full color, con un equipo de escritores y dibujantes freelance coordinados por Jeudiel Martínez, la colección ha presentado tres títulos, de más de cien páginas cada uno, en el mercado nacional: Primeros Sueños, Tierras y Linajes y Civilización..

El tercer caso podría decirse que es el más caraqueño de todos. Se trata del cómic Maracapana, Guacaipuro y la Gente Eterna, de Fundarte, fundación para la promoción de las artes adscrita a la Alcaldía de Caracas. Editado bajo el cuidado de Kelvin Malavé por Fundarte y coordinado por Rongny Sotillo, del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA), es la primera publicación en cómic que habla, desde la ficción, de los orígenes de nuestra ciudad capital con material histórico y arqueológico que respalda su contenido.

Para esta publicación se convocó a cinco artistas gráficos del colectivo PANA y a investigadores y antropólogos de Fundapatrimonio, el Centro Nacional de Estudios Históricos y el Archivo General de la Nación para consolidar, con base científica, los aspectos ficcionales que se desarrollan en la obra. El resultado es una publicación institucional donde convergen arte y ciencias humanistas, entretenimiento y educación, aventura ficcional y crónica histórica. En ella se presenta por primera vez al público, entre otras cosas, el trabajo compilado en un mapa desarrollado por el arqueólogo Mario Sanoja de los distintos asentamientos indígenas que conformaban el territorio caraqueño antes de la fundación de la ciudad, en comparación con los íconos arquitectónicos de la Caracas colonial y moderna que reposan sobre esos cimientos.

Existen muchos otros adelantos de este tipo que manifiestan el interés institucional por el noveno arte, pero al igual que en el mundo independiente, se sostienen en iniciativas particulares de algunos gerentes que por su paso

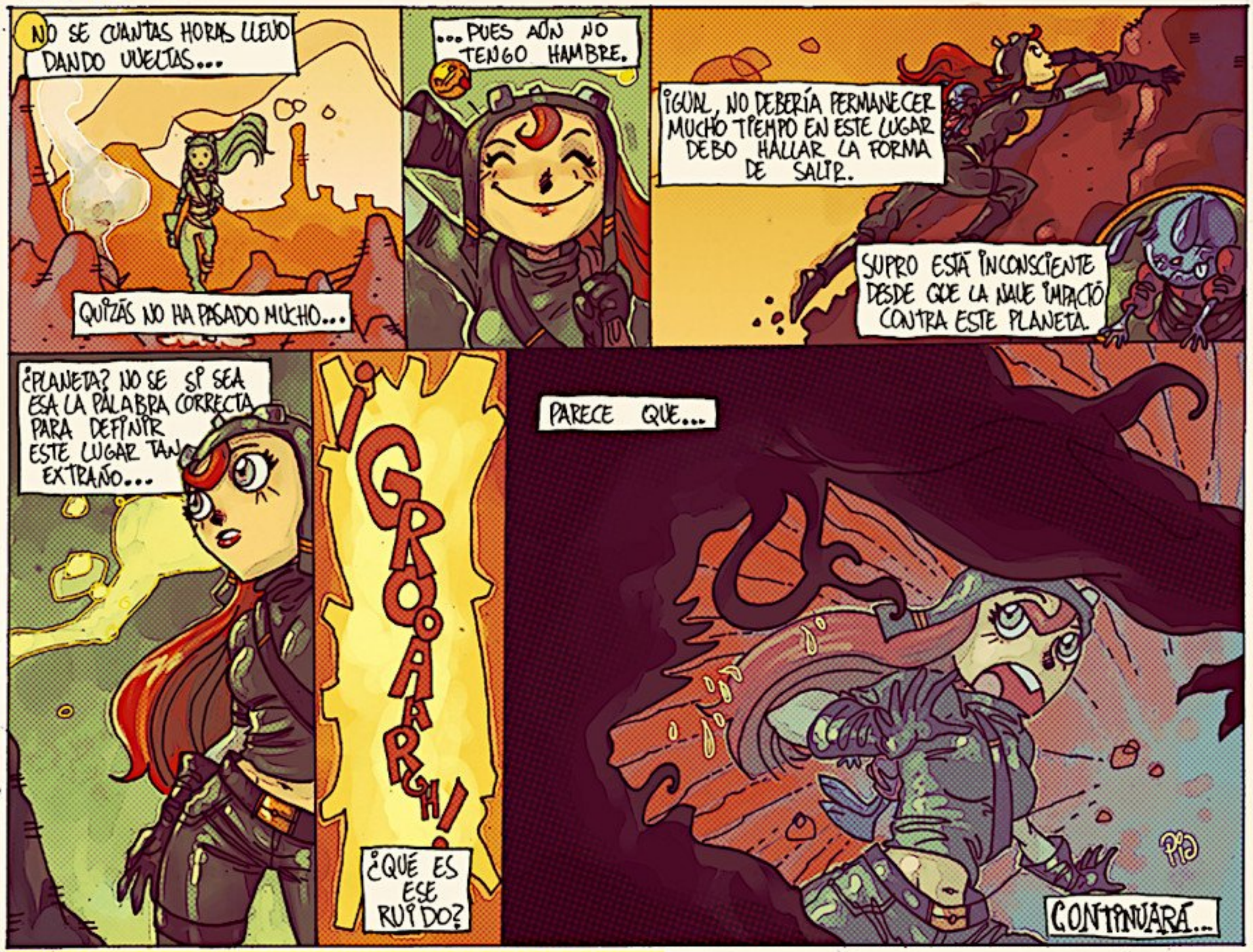
transitorio en los despachos correspondientes no permiten la necesaria sistematización y perdurabilidad para hacer del cómic un producto regular y cotidiano en la vida de las distintas comunidades usuarias que podrían beneficiarse de su existencia.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Rongny Sotillo publicado en el folleto Caracas, ciudad en viñeta. Un proceso en desarrollo. Julio de 2020. Publicación iniciativa del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y Centro de Estudios de Caracas.

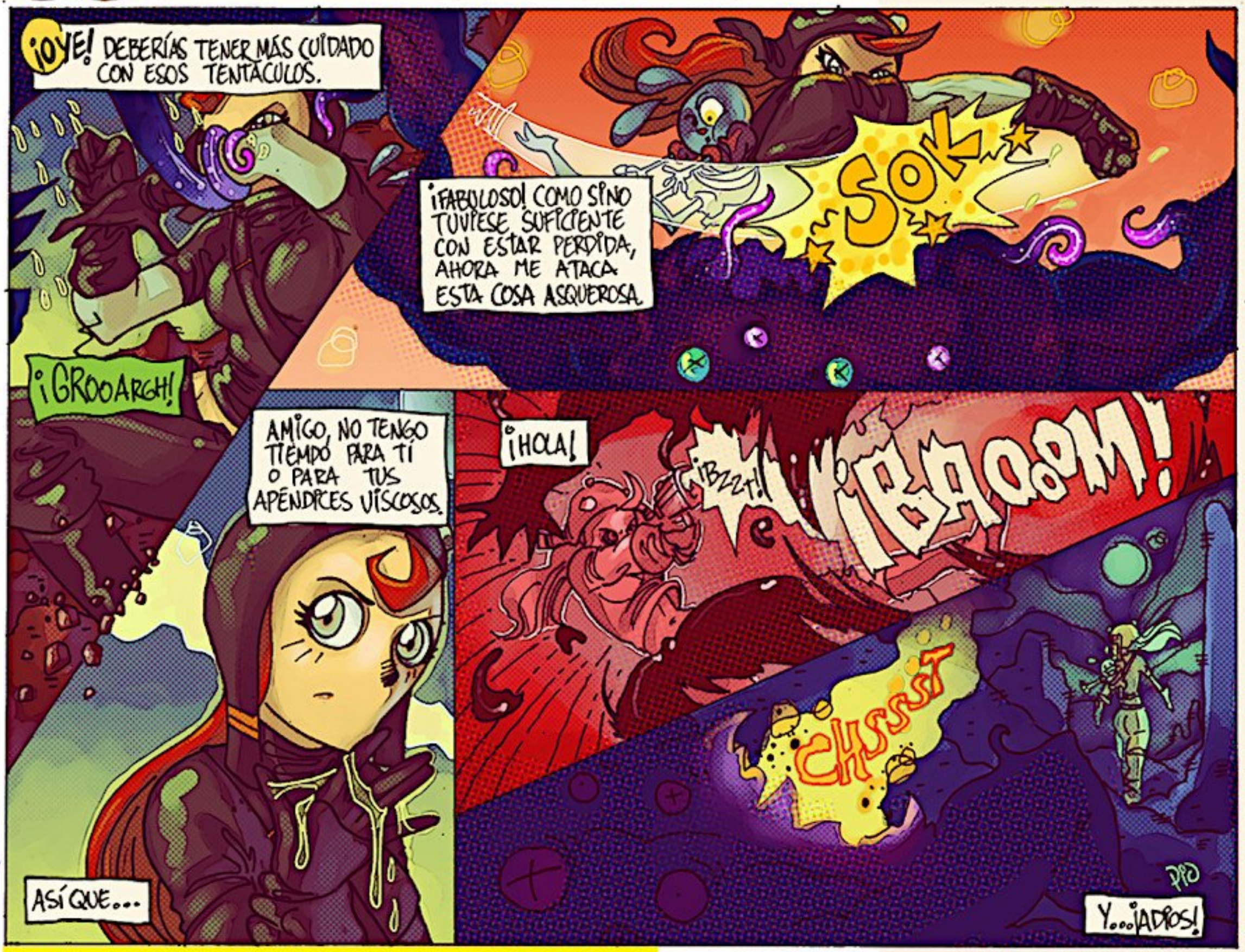
CÓMIC DE AUTOR: PIA

PAX LA AVENTURERA ESPACIAL #1



Pax, la aventurera espacial. Número 1 (2008), de Pia, Cómic publicado originalmente en SupDeZup Nº105.

PAX LA AVENTURERA ESPACIAL #2



Pax, la aventurera espacial. Número 2 (2008), de Pia, Cómic publicado originalmente en SupDeZup Nº106.

MORIS RAUSEO, EL JOVEN UCABISTA QUE IMPULSA EL CÓMIC NACIONAL

Por Daniel De Alba Suáre.

El comunicador fundó una plataforma dedicada a la creación, publicación y promoción de historietas y productos de narración visual hechos en el país. Actualmente es profesor de una electiva sobre el tema en la universidad y brinda asesorías a creadores del área. Sueña con convertir a su empresa editorial en un referente en Latinoamérica.

El cómic es un medio que combina imágenes y texto para contar historias, y Moris Rauseo (Caracas, 1997) ha sabido aprovechar su potencial con su plataforma Lygno Productions. El comunicador social egresado de la UCAB en el año 2020 decidió crear, junto con su socia Andrea Hernández, una editorial donde pudiera publicar el primer cómic de su autoría, "Santa Sofía", ya que no encontraban en Venezuela un sello especializado en el mundo de las historietas.

Desde su fundación en 2016, Lygno ha evolucionado hasta convertirse en una empresa que sirve de vitrina y promotora para narradores y artistas que buscan contar relatos a través de distintas formas de expresión, lo que abarca la publicación de historietas, aunque a largo plazo pretende entrar en el área de la producción masiva de contenidos audiovisuales.

La visión de Rauseo y su equipo es clara: contar historias en todas sus formas y enseñar a otros a hacerlo. Desde el salón donde dicta la materia electiva "Elaboración de Cómics como Arte Secuencial", que ofrece la Facultad de Humanidades y Educación de la UCAB, el comunicador habló sobre el origen de su empresa, cómo ve el mundo el cómic actualmente y por qué este medio podría significar una alternativa interesante de producción y consumo para el entretenimiento en Venezuela.

LYGNO, ECHAR RAÍCES EN UN MERCADO INCIPIENTE.

Cuenta Moris Rauseo que cuando era estudiante de la UCAB, en la Escuela de Comunicación Social, tenía el impulso de realizar su propia historia en formato de cómic, medio que le ha interesado desde la adolescencia. "Junto con mi socia, Andrea Hernández, no teníamos ningún referente en el país de editoriales dedicadas al cómic o que se quisieran dedicar al cómic. Ante este vacío decidimos crear este sello para publicarnos a nosotros mismos y, posteriormente, impulsar las historias de terceros", dijo el joven de 25 años.

El nombre Lygno –que originalmente proviene del latín y se escribe con I latina- significa «madera» y «ramas», y refleja la visión de la empresa de explorar distintas vertientes del storytelling. El araguaney, árbol nacional, se incorpora en el logo de la empresa y simboliza la fluidez de contar historias y la conexión con la naturaleza.

Fundada en el año 2016, la primera publicación de Lygno fue "Santa Sofía, ciudad de corazón frío", un seriado de acción y crimen con diez números ya editados, creado con una estética que mezcla el western con el cine noir y cuyo

universo ha dado pie a la puesta en línea de otras historias.

Rauseo relata que cuando la empresa nació, su socia y él todavía eran estudiantes. Él escribía y Hernández dibujaba. Para el año 2019 la sociedad creció "pues nos dimos cuenta que no podíamos lidiar con todo lo que implicaba ilustrar, producir y manejar una empresa", por lo cual comenzaron a convocar a otros a su proyecto. Actualmente, la productora cuenta con un catálogo conformado por cómics impresos y en digital, cortometrajes y otras producciones escritas y audiovisuales, preparados por una diversidad de autores a los que han ido contactando.

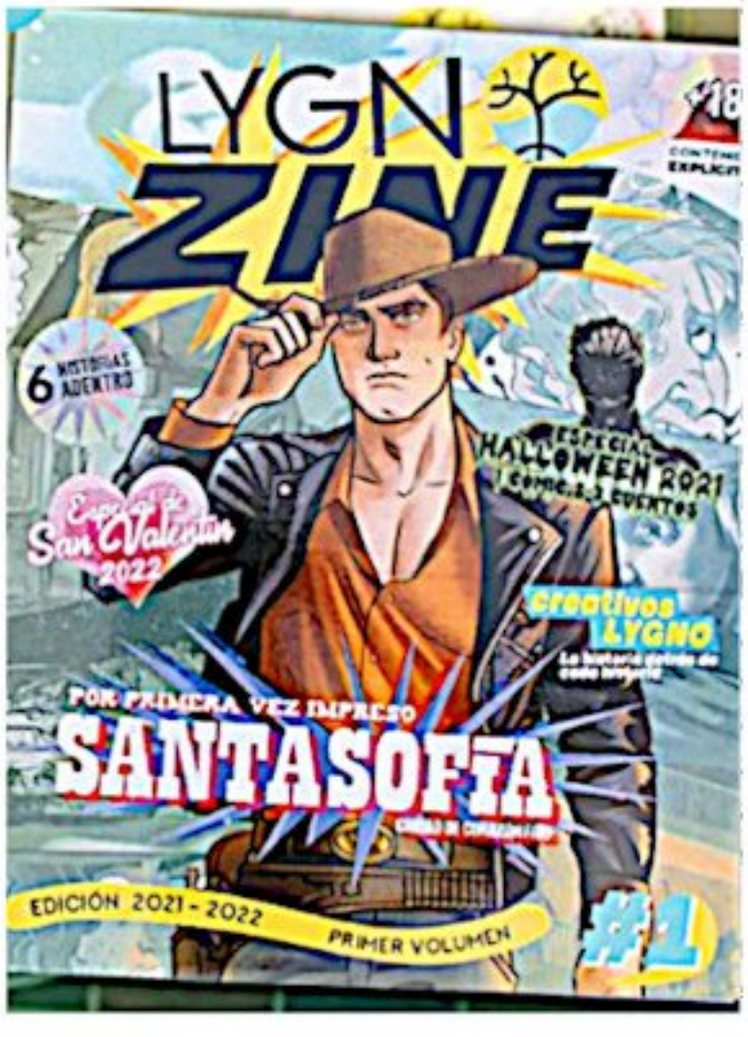
«Siempre optamos por trabajar con historias de calidad. Nosotros no buscamos publicar simplemente cualquier historia venezolana o cualquier historia hecha por nosotros para promover y tener catálogo. Queremos que Lygno, como empresa venezolana, sea sinónimo de calidad. Además, promovemos la libertad plena, individual de nuestros escritores e ilustradores y de la gente que busca trabajar con nosotros. Pueden ser historias protagonizadas por cualquier tipo de individuo, en cualquier tipo de situación, siempre que el mensaje promueva esa libertad individual y aporte positivamente al crecimiento de la humanidad».

Con esta filosofía, Lygno ha participado en diferentes convenciones y festivales como la Feria del Libro del Oeste de Caracas (FLOC), organizada por la UCAB; la Otaku Brotherwood; el festival Iro Fest de Valencia y la Caracas Comic Con. Asimismo, ha recibido apoyo de la editorial Biosfera, el Centro Cultural UCAB y la revista latinoamericana Simbold.

UNA PEDAGOGÍA PARA CREAR HISTORIETAS.

En 2019, desde Lygno empezaron a ofrecer también cursos y talleres como una forma de generar ingresos y ayudar a otros venezolanos a incursionar en el mundo de la creación de historias.

"Nuestro propósito principal, que es vender cómics y narrar historias, se iba a ver impulsado gracias a estas áreas de servicio que nos permiten promover y ayudar a otros creadores a aprender eso que no nos enseñaron y que tuvimos que aprender por nuestra cuenta, que es no solo crear un cómic sino editarlo en Venezuela".



Gracias a esa experiencia, Rauseo y su equipo han podido sentar las bases de su teoría de creación de historias -inspirada por las clases recibidas en la Escuela de Comunicación Social ucabista- y desarrollar su formato de guion para cómic.

Además, han adquirido experiencia en la pedagogía relacionada con técnicas de narración visual para asesorar a otros en el desarrollo de sus historias. De hecho, actualmente el comunicador brinda, desde Lygno, asesorías personalizadas a los creadores que solicitan apoyo, en las que explica desde la terminología a las técnicas de revisión para que sus historias evolucionen y crezcan de manera efectiva.

"Veo la enseñanza como algo a largo plazo, porque he descubierto que me gusta mucho ayudar a las personas a impulsar sus historias y la docencia es una de las mejores formas de hacerlo. Por ejemplo, las asesorías yo las manejo de manera bien pedagógicas también, porque partimos todo el tiempo de la premisa de que la persona que acude a nosotros quizá está pidiendo ayuda por primera vez con su proyecto de historia y no tiene los estudios previos que le permiten saber cómo hacerlo realidad".

Este año, Rauseo incursionó como profesor universitario de la materia electiva «Elaboración de Cómics como Arte Secuencial», abierta a alumnos de todas las carreras de la Facultad de Humanidades y Educación de la UCAB,

la cual describe como "una experiencia fantástica".

"Me encanta que se esté abriendo la posibilidad de enseñarle a los alumnos toda clase de conocimientos y formas de contar historias. El cómic necesita de universidades eventualmente que enseñen cómo son y cómo pueden ser creados, así como hay escuelas dedicadas al teatro, y universidades enteras dedicadas al cine".

Considera que si en Venezuela se siguen abriendo oportunidades como ésta, las posibilidad de crecimiento y profesionalización del área son muchas. "Ahorita estoy en el episodio piloto, pero la meta es que los miembros de esta primera promoción de alumnos de la electiva se conviertan en hacedores de cómics. Si la meta se cumple y los alumnos lo logran, sumaremos a la palestra de cómics venezolanos diez títulos más gracias a un salón universitario".

LA INDUSTRIA DEL CÓMIC COMO FOMENTO DEL ENTRETENIMIENTO LOCAL.

Moris Rauseo ve al cómic como una semilla de una industria del entretenimiento grande y estable en Venezuela, que puede ser una fuente de prosperidad alternativa.

"La demanda del público del cómic venezolano ya existe para mí. El año pasado, en el país se realizaron casi todas las semanas eventos sobre el mundo geek y el mundo otaku. Tenemos un público que consume cómics, pero este público no sabe que hay un cómic venezolano y no sabe si es bueno o malo. Es un público que tiene más bien un prejuicio de que lo que está hecho aquí en Venezuela es malo porque nuestro país ha vivido por más de 50 años dependiendo de la importación y consumiendo principalmente historias importadas en el mundo de la literatura y del cómic también".

Sin embargo, el comunicador de 25 años cree que la clave para afianzar una buena industria del cómic es que el público nacional sea su principal promotor. Puso como ejemplo a Japón y Argentina, donde hay una importante base de fanáticos que consume los materiales editados localmente, lo que ha permitido a la industria de las historietas desarrollarse.

Agrega que, en Venezuela, Lygno trata de crear una cultura similar con varias iniciativas, entre ellas la «Convocatoria Creadores de Cómics Venezolanos», desarrollada en alianza con la Caracas Comic Con y la revista digital Simbold.

"Estamos invitando a todos los venezolanos del mundo que tengan un cómic publicado a participar y a darse a conocer, porque de esa manera nosotros podemos tener un aproximado de cuál es la necesidad del medio, cuántos venezolanos estamos creando cómics y en la medida de nuestras posibilidades darlos a conocer".

Para Rauseo, estas iniciativas son fundamentales para impulsar lo que ya existe y sembrar una Venezuela repleta de creadores de cómics. Aspira a que Lygno Productions sea un referente latinoamericano en cuanto a producción de historias. Quiere compararse con gigantes como Web Toon, Netflix, Disney y Apple.

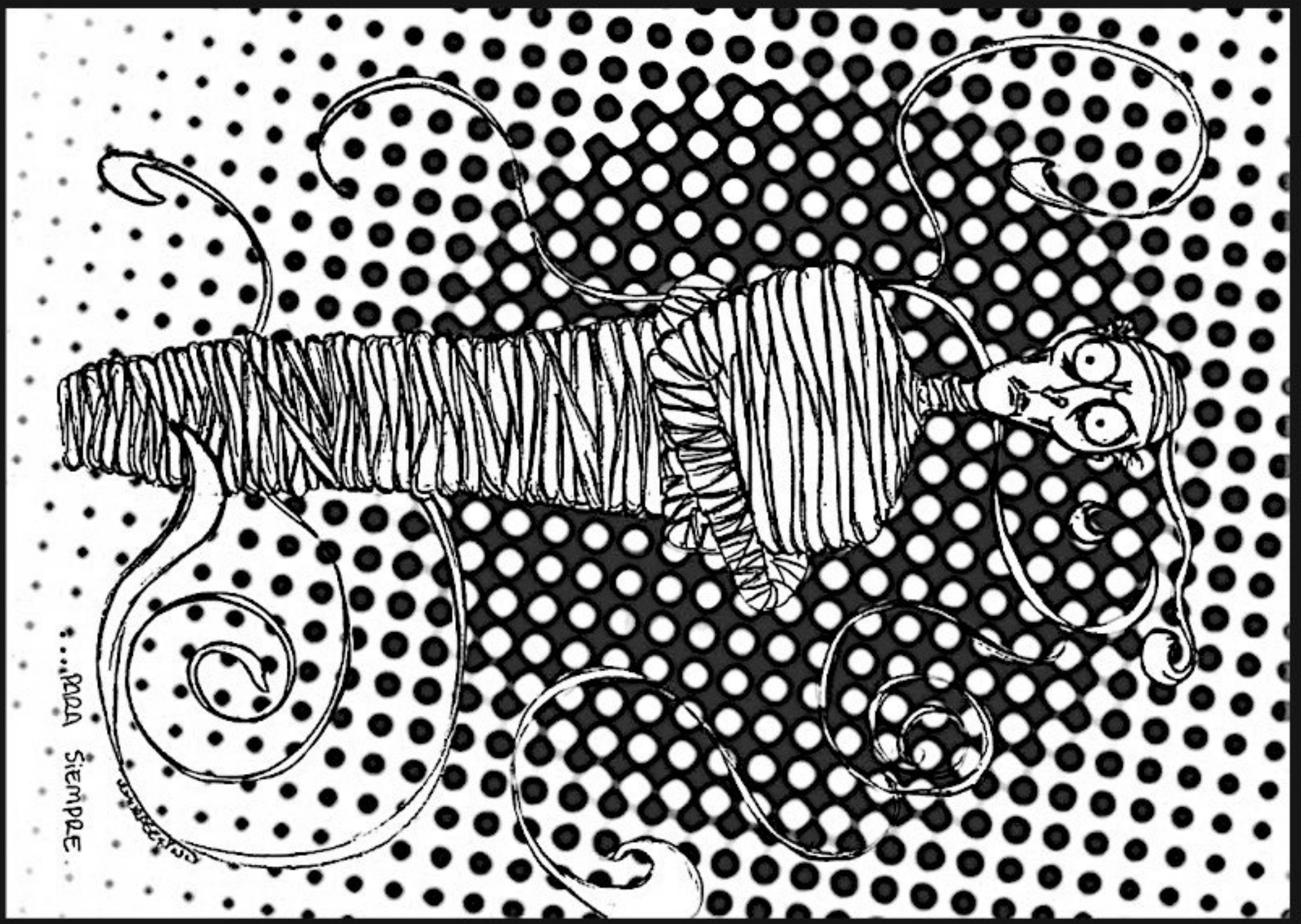
"Quiero que Latinoamérica recurra a Lygno y a Venezuela para producir historias. Además, no quiero ser la única empresa de este tamaño produciendo cómics, animación, películas. Como toda Coca-Cola, necesitamos a Pepsi. Necesitamos competencia, que también estén y aportando a este ecosistema de producción. Queremos potenciar muchísimo más todo esto".

El ucabista reconoce que, más allá de las aspiraciones o sueños, el sector al que pertenece necesita condiciones mínimas de estabilidad en el mercado y la economía. Sin embargo, insiste en que el cómic es una fuente de emprendimiento que puede dejar muy buena cosecha.

"El cómic puede generar una fuente infinita de entretenimiento y de consumo dentro del país y fuera de él. Esto podría traducirse en muchos empleos para escritores, ilustradores, animadores y otros puestos involucrados en la parte audiovisual y la industria del entretenimiento. Además, puede traducirse perfectamente en un éxito global impulsado gracias a la coyuntura, pero además por el hecho de que nuestras historias de calidad llegan lejos. Es tremendamente importante para nuestro país y para el futuro próspero de Venezuela poder tener esta alternativa y el cómic me parece una forma increíble de obtenerlo", cerró.

SOBRE EL ARTICULO: Articulo escrito por Daniel De Alba Suáre, publicado en el portal Elucabista, en Junio 12, de 2023.

El último deseo (2007), de Nathaly Bonilla -Lemur
Cómic publicado en Knoche.


...PARA SIEMPRE...

RESEÑA DE CÓMIC:

Omau

El Amante de los Abismos

CUADERNOS BORDES # 5
CÓMIC

UN ROCKSTAR ANTE UNOS REGUETONEROS

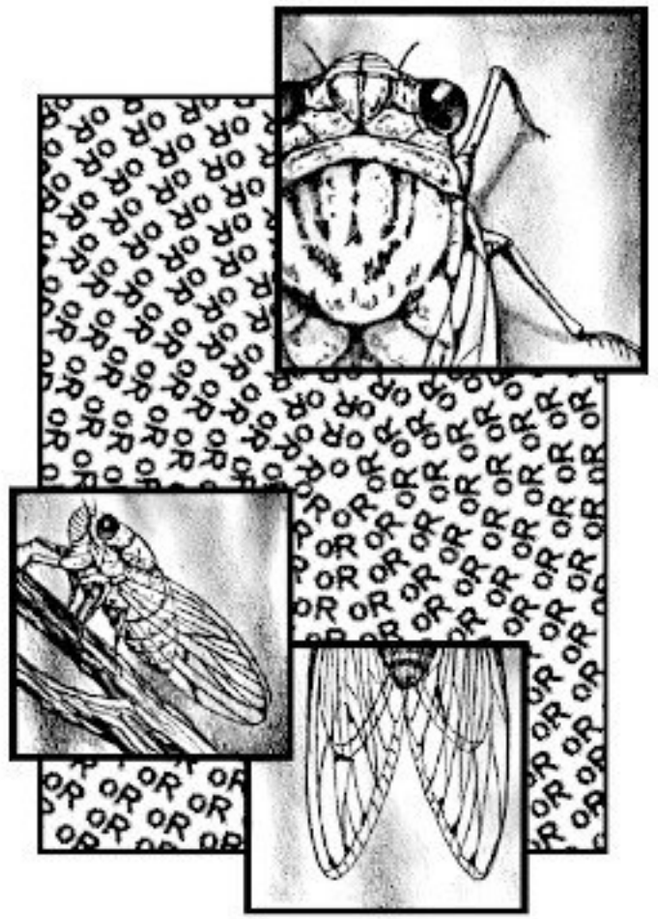
Por Osman Acasio.

El titulo de la obra presentada por Omau da un asomo de lo que encontrará el lector al recorrer sus páginas. El amante de los abismos es una historieta de fuerte carga poética donde su autor, siempre recurrente a una visión filosófico-existencialista de carácter intelectual, imprime en su contenido gráfico una expresión artística de la belleza por medio de la palabra y las ilustraciones. Y es que cuando hablamos de Omau, hablamos de la grandilocuencia poética de un bardo entregado a las artes gráficas. Podríamos decir un peso pesado de la narrativa gráfica secuencial producida en Venezuela. Todo un RockStar rodeado de reguetoneros.

Y es que el padre creador de personajes gráficos como Noún o Contemplor (la antítesis de Noún), Omau nos presenta en esta ocasión en su historieta El amante de los abismos, a un personaje que es adicto a los abismos, como una metáfora a todo aquello que ha representado para la humanidad lo insondable, lo misterioso, lo ininteligible, la muerte incluida. Es un cómic de 36 páginas, publicado por la Fundación Cultural Bordes en 2022 y presentada en la feria del libro (FILVEN) del mismo año. Obra que pertenece a la serie editorial "Cuadernos Bordes" de la fundación Bordes, con sede en San Cristóbal.

Así pues, el lector interesado encontrará en sus páginas, claras referencias literarias, recurrentes estructuras poéticas y filosofías graficadas ha como nos tiene acostumbrado Omau con la impronta particular que le imprime a cada una de sus obras. Sobre este particular opina Rafael Marquina, quien funje como presentador del libro de cómic: "...El Amante de los Abismos viene a ser la siguiente puntada en la costura de un mensaje cuyo valor se manifiesta en el lector al recibirlo como un acompañante, un guía, un respaldo al momento de la vida que vamos atravesando en tanto generaciones y comunidades, una salida expresiva al pensamiento emocional que muchas veces se consigue con el nivel de poesía y tono que ha logrado desarrollar Omau en sus obras.".

En lo concerniente al apartado gráfico, cónsono con la temática tratada, su dibujo es alucinante y está repleto de perspectivas ezquizoides, dramáticas sombras, con gráficas carentes de todo color, donde predomina una línea concreta y un estilo que como dirán algunos, no atiende a esnobismos rebuscados. Toda una obra de lectura obligada. Si les interesa, pueden descargarse una versión digital visitando el portal oficial del autor. (https://omaucomics.blogspot.com). Acasio.



SOBRE LA RESEÑA:

Reseña publicada originalmente en el blog **Sobre ilustraciones y cómics**, el 22 de julio de 2023.

LA PLAGA (1987), de Bosco. Cómic publicado originalmente en la revista Clips. Año 2 Nº 6.

BOSCO
¿DEBERÍA SENTIRME MEJOR?
¡GUG!
¡MMM!

PICO PRODUCTIVO SINGULAR.

Por Osman Acasio.

Revisando en 2019 mis apuntes y la documentación recopilada, referente al mundo de las historietas producidas en Venezuela para el libro en el que estaba trabajando en ese tiempo (Historia ilustrada del cómic en Venezuela), me encuentro con la grata sorpresa de un hecho notable que entraña curiosidad. Resulta que el mes de julio de 2016 se presenta como una inusual época donde un considerable número de historietas nacionales son presentadas al ruedo público. En cuatro semanas, la nada deleznable cifra de doce (12) historietas en sus variados formatos, son publicadas en el país, dando señas inequívocas de una corriente historietística solida y en pujante crecimiento. Al evento descubierto le he dado por acuñarlo "Pico productivo singular", un hecho que insta a ver al mes de julio de 2016 como el mes dorado de la historietística nacional. A continuación, las historietas que llegaron a forman parte de tan singular evento:

-La ilustradora Veronica Mazzaro –Dragon Rain, publica el webcómic Kanna y Nikki. Un viaje muy atropellado. Un cómic de marcada tendencia nipona cuya periodicidad de entrega es de una página por semana. (http://kannaandnikkicomic.blogspot.com)

- El historietista Manuel Loaiza publica en formato webcómic El sobreviviente. Génesis 1, basado en un personaje de historieta de su autoría creado en 1991. Se trata de un hombre saurio sobreviviente de la gran colisión que mató a todos los dinosaurios y que en la actualidad, vive oculto en la gran selva del Amazonas. (http://tintaytantos.blogspot.com).

- La historieta María Lionza Steampunk. Cazadora de monstruos. La totuma embrujada, de mi autoría, es publicada en formato webcómic en el portal Tapastic. Se publica cuatro páginas por vez todos los sábados. Entrega que cuenta con cuatro capítulos. (http://tapastic.com/acasiooe)

- Neisamir Marrero –Nei Shine publica la tercera entrega de su webcómic Bio Research. (http://bioresearchcomic.blogspot.com)

- La historieta El Patriota, de Omar Cruz, pasa por la imprenta y con ello, el sueño de su autor, luego de años de espera, se vuelve realidad. La historieta El patriota. La máscara de la esperanza, de edición limitada, 23 X 31 cm, de 44 páginas a full color, es presentado al público en el marco de la 7ma Feria del libro de Caracas.

- Se publica la segunda entrega del motion manga Yo soy tomodachi. La cadena de sacrificios, a cargo del estudio de animación SNT Studios. El segundo capítulo lleva por título El hombre sin nombre.

- Se publica vía streaming formato video el sexto webisodio del motion cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos. Operación Mapinguarí, de mi autoría. 3 minutos de duración. Todos los webisodios se encuentran disponibles en el portal http://mlsteampunkwebcomic.blogspot.com.

- Se publica el cómic Errant (Errantes), en idioma inglés, obra del historietista caraqueño Glen Fernández - GlenFX, disponible para la venta vía on line en el portal www.gumroad.com a un costo de 2,99 dólares.

- En motivo de cumplirse 10 años desde que se publicara la historieta Pesadilla en suspensión criogénica, de mi autoría; para conmemorar tal fecha, se publica una historieta re-editada de 34 páginas a color en formato e-comic para su venta titulada Pesadilla en suspensión criogénica. Edición especial. Decimo aniversario.

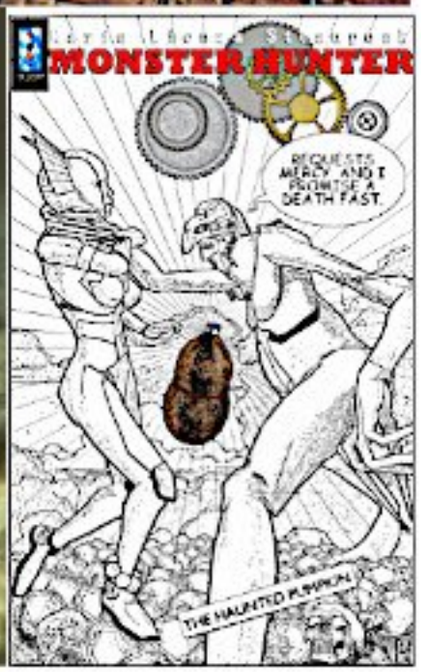
- Es lanzada la tercera entrega de la historieta Althara Dierum, de Cómics AMT para su venta al público en exclusiva para la Caracas Comic Con 2016. El dibujo corre por cuenta de Henry Colmenares, con guión de Andrés Madrid.

- El historietista caraqueño Rómulo Díaz –Ra publica el cómic The inbetweener, en idioma inglés, vía webcómic en su cuenta de tapastic. (http://tapastic.com/series/The-inbetween)

- Se publica la historieta María Lionza Steampunk. Monster Hunters. The haunted pumpkin, de mi autoría, en

idioma inglés. Cómic en blanco y negro que se publica una página por día, hospedado en el portal tapastic. (http://tapastic.com/series/THE-HAUNTED-PUMPKIN)

Por el material publicado, de la muestra obtenida, bien se podría decir, que contrario a lo que pudiera pensarse, el cómic estilo americano se impone por encima del estilo nipón en la corriente de la narrativa grafica secuencial nuestra. Del hecho suscitado, también se desprende la observación de un incipiente cómic audiovisual que trata de surgir y permanecer en el gusto de los lectores de cómics. Tanto en el estilo americano (el motion comic Operación Mapinguarí) como el estilo nipón (el motion Manga Soy un tomodashi). El panorama se muestra prometedor. Habrá que esperar a ver si un evento como este vuelve a repetirse. Presenciar un pico productivo singular igual o superior nos indicaría el inquebrantable empeño de nuestros historietistas por pujar para impulsar el movimiento historietístico nacional y dar a conocer al mundo el arte que aquí se produce. Acasio.



PROLOGUEANDO.

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para el cómic Ocumare, el maestro destilador de Cocuy.

La primera vez que escuché el término "DIAO" fue en el Museo Antropológico de Quibor, de boca del antropólogo físico Alberto Felix Gil por el año 2014, año en el que casualmente me aparto del cine y comienzo a transitar el mundo de las historietas. Él, como experto en la materia me refiere que la figura del Diao, es jerárquicamente mayor a la del cacique que conocemos los simples mortales y que uno de los casos más significativos era el de Manaure, el jefe caquetío que ocupaba la región de lo que hoy conocemos como el estado Falcón.. Cuenta que sus dominios se extendían hasta el bajo Apure y que por ello fue uno de los pocos naturales realmente respetados y admirados por los invasores que terminaron conquistando y constituyendo la provincia de Venezuela. Era un Todopoderoso.

Descubrir esto y luego leer los libros y la tesis de doctorado de Juan José Salazar, antropólogo dedicado a evidenciar el complejísimo nivel de organización social de nuestras comunidades primigenias, cambió por completo mi visión del pasado remoto de nuestra nación. A través del detonante generado por la palabra Diao, se entiende perfectamente la confederación de naciones dispuestas por Guacaipuro en las postrimerias de la guerra contra los europeos conquistadores, se comprende el papel de la mujer en el ejercicio del poder, tan distinto al de las sociedades cultas de la civilización occidental y por sobre todas las cosas se concibe el verdadero ámbito de acción de las naciones que poblaban el Mar Caribe y sus relaciones comerciales con el resto del mundo.

Nuestras naciones no solo conocían el comercio, sino que sustentaban su economía a través del intercambio cultural y financiero con el resto de las naciones del Caribe y la región andina. Las conchas marinas servían de moneda y la industría alfarera, de textiles, cesterías y licor daban trabajo a una población productiva.

Todo esto es lo que refleja Osman Acasio, veterano narrador gráfico y cronista del cómic nacional, en su obra Ocumare, el maestro destilador de Cocuy, una pieza llena de evocaciones imaginarias de un pasado glorioso que dan cuenta de la grandiosidad de nuestra región en tiempos previos a la guerra invasora. Y es que no puede ser de otra manera siendo Acasio legado vivo del pueblo caquetío, natural de Falcón y defensor de su identidad a capa y espada.

Leer Ocumare, el maestro destilador de Cocuy, no solo se me hizo tarea grata por el desarrollo de la historia, sino además por la estética visual que te induce a ver las viñetas en movimiento. Pareciera que al leer, tu mente se activa para ver una película animada y eso no es tarea fácil de lograr en el mundo de la narrativa estática secuencial.

Te recomiendo que abordes esta primera entrega con la mente dispuesta a descubrir una Venezuela distinta a los libros de historia tradicional, que disfrutes lo fantástico con lo real y puedas vivir de manera inmersiva la propuesta narrativa de Osman Acasio.

Rongny Sotillo, un historietista que ama la historia de su país.

Caracas, 18 de mayo de 2023.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.

DANNY DA SILVA

1 - PRESÉNTATE FORMALMENTE PARA QUE NUESTROS LECTORES SEPAN UN POCO MÁS DE TI.

Mi nombre es Danny Da Silva, nacido en la ciudad de caracas en el año 1975. Soy artista dérmico (tatuador) desde la edad de 16 años. Comencé mi carrera como tatuador en Caracas y con los años tuve la oportunidad de viajar a otros países con la finalidad de especializarme y crecer en el arte.

En la actualidad vivo y trabajo en Alemania desde hace ya unos 7 años, anteriormente vivía en España , en la isla de Tenerife. Ahí estuve alrededor de unos 10 años.

2.- ¿QUÉ FUE LO QUE TE LLEVÓ A INICIARTE EN EL MUNDO DE LA NARRATIVA GRÁFICA? ¿CUÁLES FUERON TUS PRIMEROS PASOS?

Mis inicios en el mundo de la narración gráfica se dio como una manera de llenar una necesidad que tenía en el campo laboral.

En muchas oportunidades me encontraba en países en los culés el idioma era una limitación, y una vez finalizado los tatuajes, me era muy difícil comunicarle a los cliente la manera correcta de cómo debían de curar su tatuaje. Y es ahí donde nace la idea de escribir un pequeño cómic con el cual pudiera explicar de manera sencilla y efectiva como cuidar su tatuaje nuevo.

Para el momento redacté una pequeña historia de 10 páginas en la cual explicaba y narraba de manera detallada los pasos a seguir para cuidar su nuevo tatuaje después de la sesión de realización .

Con el tiempo y con los viajes fui traduciendo a los idiomas de los países que visitaba todos los globos y una vez terminada la sesión de tatuajes, les enviaba el cómic a los correos electrónicos de los clientes de manera que siempre los tuvieran de fácil acceso.

La receptividad del mismo siempre fue muy buena y a los clientes les encanta a la idea, y es ahí donde decido dedicar mucho tiempo al estudio de la realización de cómics y la narrativa gráfica.

3.- EN EL PROCESO DE CREAR CÓMICS, ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA?

Lo que más me gusta del proceso de crear cómic, es su estapa inicial, aquella en donde decides de que manera narrar tanto gráfica como de redacción , disfruto muchísimo colocar los maniquíes y trabajar lo más posible el acting de los personajes, en mi humilde opinión en esta etapa del proceso se encuentra el sentimiento y la visera de la obra, claro sin menospreciar o quitar importancia al resto del proceso.

4.- ¿QUÉ ARTISTAS TE MARCARON? ¿QUÉ TE INSPIRA?

Desde niño fui lector y aficionados a los cómics, de ahí mi pasión por el dibujo. Pero los artistas que más me influenciaron fueron los artistas de los años 90.

Silvestri y Macfalane fueron los artistas de los que más bebí en esa época y muchos de sus estilos se vieron reflejados de manera muy inocente en mi estilo de dibujo.

5.- ¿CÓMO ES TU LUGAR DE TRABAJO? ¿QUÉ HERRAMIENTAS NO PUEDEN FALTAR ALLÍ?

Mi lugar de trabajo es bastante básico, considero que mientras más básico sea el set up donde trabajo, serán menos las distracciones.

Cuando trabajaba de manera tradicional contaba con una mesa de dibujo y un pequeño gabetero para colocar mis utensilios, pero con el tiempo decidí incursionar en lo digital y sigue siendo un set up muy básico que me permita trabajad de manera cómoda.

Quizá además del área de trabaja lo que más podrás ver en mi estación de trabajo son libros y cómics que uso de referencias al momento de crear.

6.- DE TODOS TUS TRABAJOS COMO HISTORIETISTA ¿CUÁL ES AQUEL DEL QUE TE SIENTES ORGULLOSO?

Como historietista los trabajos que he realizado me han llenado cada uno de manera diferente y de todos estoy orgulloso también de manera diferente.

Pero definitivamente YARE ha sido el trabajo que más me ha enseñado .

En YARE tome la decisión de dedicarme de manera constante a los cómics, además de que YARE es un cómic que desarrolle desde la composición de unas coplas llaneras que escribí desde mi lado musical.

Creo que el hecho de que el guión principal de YARE sea una canción, me dio la oportunidad de ver una vez más las increíbles posibilidades del cómic.

7.- ¿EN QUÉ PROYECTOS ESTAS TRABAJANDO ACTUALMENTE? ¿PUEDES CONTARNOS ALGO SOBRE ELLO?

Como proyectos actuales estoy trabajando en el capítulo final de YARE, el cual he decidido finalizar y espero que pronto pueda ver las luz su publicación de despedida.

Pero el proyecto que actualmente llena todo mi tiempo es una nueva edición del cómic para curar el tatuaje, el cual he re escrito y le he agregado información vital para los clientes. Este proyecto lo estoy abordando de la manera más profesional posible y tratando de corregir y no repetir ningunos de los errores cometido anteriormente, además que se va a publicar en impreso y digital y cuenta con el apoyo de la industria del tatuaje,

y varias marcas de productos han mostrado interés por ser publicados en este proyecto.

Va a ser mi primera publicación a color, así que llevo varios meses preparándome como colorista digital para poder ofrecer un producto de alta calidad.

8.-¿QUÉ ACONSEJARÍAS A ALGUIEN QUE INTENTASE ENTRAR EN EL MUNDO DE LA NARRATIVA GRÁFICA EN ESTOS MOMENTOS?

Mi consejo para aquel que esté

iniciando en la narrativa grafíca puede ser, que más allá de practicar su dibujo y sus habilidades, nunca olvide que narrar es el objetivo principal, y que al momento de narrar, todo forma parte de la obra, lettering, color, diagramacion, etc. La armonía de cada uno de los elementos del cómic enriquecerán tu obra.

9.-¿UN ÚLTIMO MENSAJE A NUESTROS LECTORES DE ¡HALLACO!?

Como último mensaje, recordarles tanto a lectores como a artistas, que el apoyo es el alimento del cómic, apoyar no solo significa comprar una obra, es leerla, disfrutar, mostrar y compartir las maravillosas sensaciones que ha generado en nosotros al momento de leerla o crearla.

En Latinoamérica y en Venezuela la industria del cómic a crecido de manera tímida y lenta , lo cual no quiere decir que no sea robusta y con ambición.

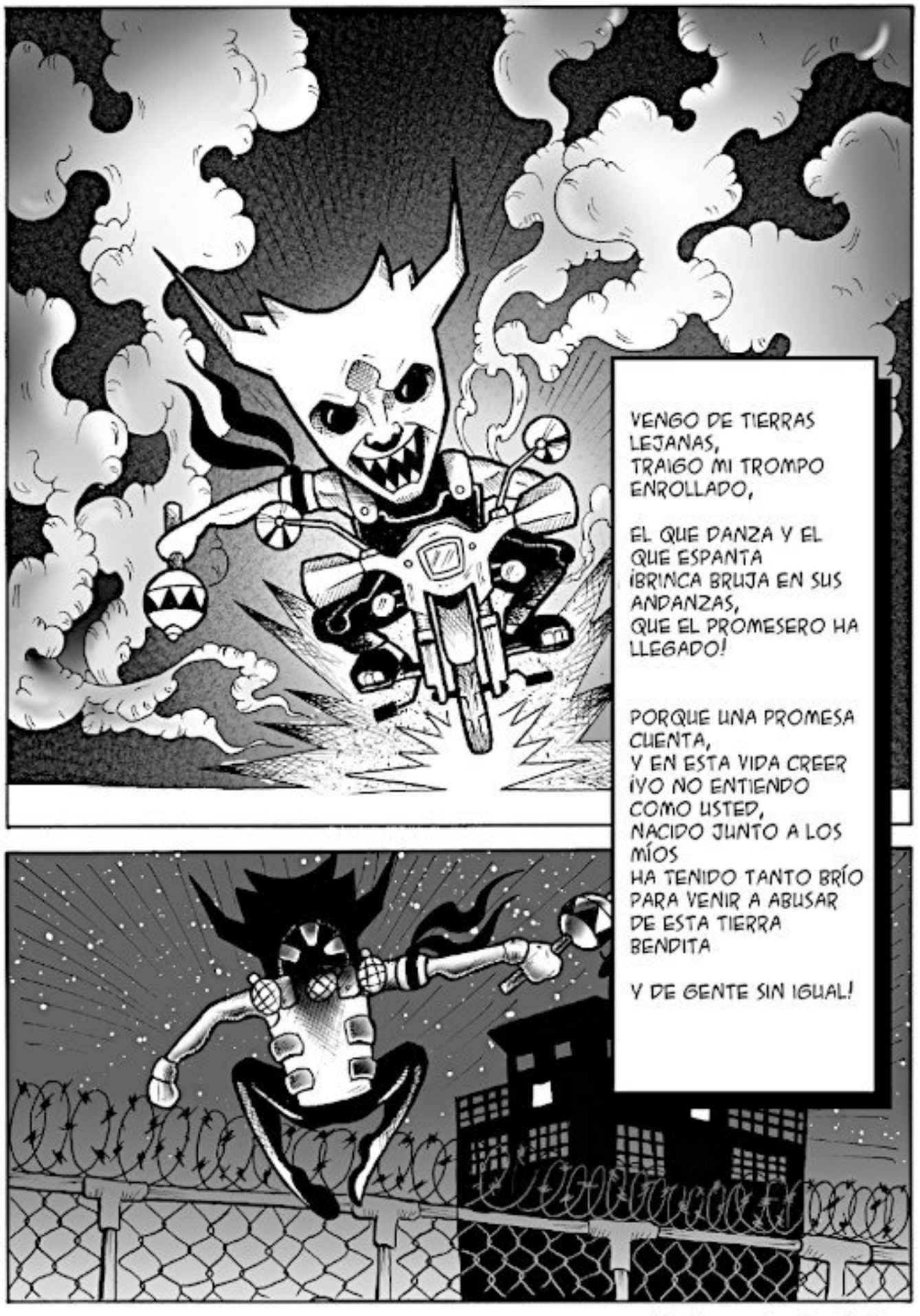
Con el paso de los años se han creado espacios para la divulgación y la formación, y esos espacios esta ahí para todos, para que conozcamos como fue, como es, y como puede ser nuestro cómic.

Como país y como parte de una región, somos auténticos, con lenguajes y grafismos enriquecedores y que nos hacen portadores de una manera dinámica y atractiva de narrar. Así que no dejemos de trabajar y crear sin limitarnos, y entendiendo que exponer nuestras obras a todos es lo que hará indetenible nuestra industria.

Un gran saludo.

Danny Da Silva

YARECOMIC @YARE_COMIC @YARECOMIC



@dannydasilvatattoo

CÓMIC DE AUTOR: Jesús Torrealba.

RELATOS ESPECTRALES DE LA CULTURA POPULAR VENEZOLANA

APARICIONES CRIOLLAS

POR Jesús Torrealba 2010

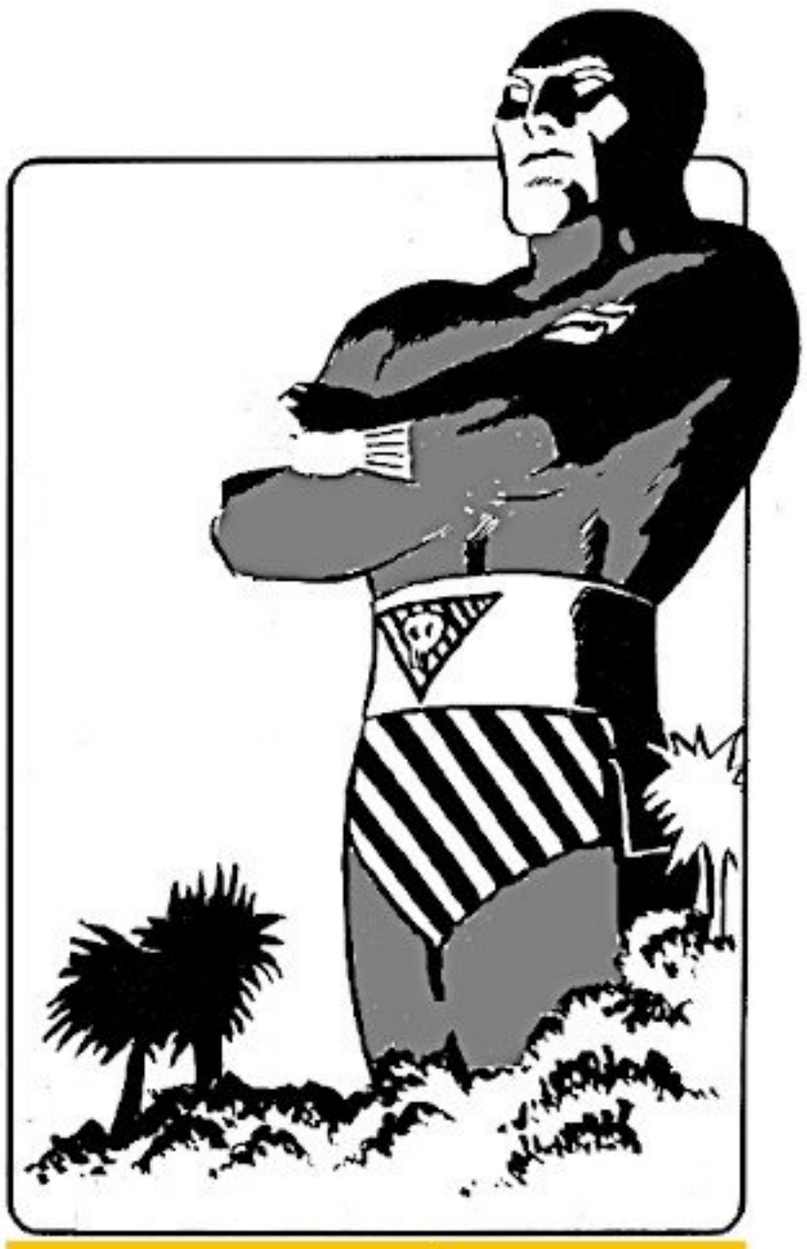
001

La esquina de ánimas. Serie Relatos espectrales de la cultura popular venezolana, por Jesús Torrealba.

Alado y los Buccaneros (1975), de Ángel Parra. Capítulo 4 de 8. Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1975)

Angel Parra



"COMICS" E IDEOLOGÍA

Por Ludovico Silva.

En el subdesarrollo latinoamericano, si hacemos excepción de dibujantes como Quino, el argentino creador de Mafalda, o como Rius, el mexicano creador de Los supermachos, todo el inmenso resto de los comics de que disfruta el lector no son otra cosa que un sutil modo de gravitación ideológica de los Estados Unidos sobre nuestros países.

Hay ideología en la presentación diaria del modo norteamericano de vida como ,el mejor; hay ideología en la difusión del racismo, en la presentación constante del negro y el amarillo como seres malignos e inferiores, fuerzas del mal; hay ideología en la difusión del sentimiento colonialista y neocolonialista que hace de Tarzán y El Fantasma los grandes dioses del subdesarrollo. africano, y que hace de los países de Latinoamérica una tierra de nadie, paradero de toda clase de tahúres y bandoleros, pueblos climáticamente hundidos en el sopor tropical y envilecidos por el alcohol y la "inevitable" miseria; hay ideología en la presentación de los niños como verdaderos negociantes o mercaderes, que todo lo transforman en mercancías; hay ideología en todos esos agentes de la CIA disfrazados de magos (Mandrake), profesores universitarios (Kirby), pugilistas (Ren Bolt), viajeros espaciales (Roldán), grandes garúes blancos (El Fantasma), o simplemente disfrazados de monos (Tarzán); hay ideología en los comics, y es una ideología específicamente imperialista.

Su forma ideológica es el "mensaje oculto". Esta expresión la ideó Adorno para la TV, pero es extensible a todos los medios masivos. En el comic norteamericano ésa ha sido casi su forma única, específica, al menos hasta hace poco. Ese mensaje consiste en los supuestos sobre los cuales se desarrolla la historieta. Si en las historietas aparecen siempre los chinos (y en otro tiempo, japoneses y alemanes) como los elementos del mal, los delincuentes, y a su vez los norteamericanos como los elementos del bien (¡los policías!), se da por supuesto que el chino, mientras sea comunista, será malo; y el norteamericano, salvo que sea comunista, será bueno. Otro supuesto: el sistema capitalista es el ideal. Otro supuesto, patente en Tarzán y El Fantasma: la raza blanca occidental es la "mejor", la buena, la civilizadora. Otro supuesto: que el american way of life es el mejor de todos. Otro supuesto: que la mejor manera de llegar a la grandeza personal es iniciándose corno los niños de los comics, que todo lo transforman en mercancía, todo lo ponen en venta a cambio de dinero. Y así, supuesto tras supuesto, se crea una gigantesca red oculta, corno una malla interna que constituye el cuadro ideológico sugerido o "supuesto" por los comics. No queda otro remedio, para detectar esa ideología, que practicar la nietzscheana "psicología del desenmascaramiento".

Dijimos que la forma específica es aquí el "mensaje oculto". Así ocurre con los comics que de USA llegan al subdesarrollo. Sin embargo, en los propios Estados Unidos, últimamente, los comics han pasado también o otro tipo de mensaje: el mensaje "abierto". Recientemente, la ideología que permanecía disimulada ha decidido salir a la luz, desenmascararse. Así, Superman les habla a los habitantes de un ghetto en rebeldía: "Recuerden que en tanto ciudadanos de los Estados Unidos, ustedes también disponen de un superpoder que no pertenece sino a ustedes: ¡el voto!" Y otros personajes se encargan de adoctrinar a los negros amotinados; incluso hay una "súper-pantera negra" que hace de las suyas.

Es decir: La propia realidad social de los Estados Unidos, que es hoy muy diferente a lo que era en la época dorada del comic, los años treintas, obliga a los dibujantes a tocar directamente problemas sociales y a suministrar soluciones acordes con la estabilidad del sistema.

La ideología, antes oculta, sale ahora a la superficie. Lo que no hace sino demostrar que antes existía esa ideología, pero en forma larvada. En el subdesarrollo aún tenemos que contentamos con los mensajes ocultos; pero ya están apareciendo en Mandrake y El Fantasma, cada. vez más insistentemente, ciertos "barbudos" y cierta "isla del Caribe" con características de conspiración infernal. No les queda otro remedio que aceptar la realidad de más de diez años de revolución en Cuba.

Los comics son leídos, sobre todo, por los niños. En ellos operan los mensajes ocultos de un modo semejante, aunque no con tanta efectividad, a la forma en que lo hace la televisión. En la infancia se forman todas las capas inconcientes y preconcientes del psiquismo, y su material profundo está constituido por lo que llamaba Freud "restos mnémicos", que son restos de impresiones visuales y auditivas en una gran parte, absorbidas por todo el sistema sensitivo. Es, en suma, un lenguaje que se sedimenta. Pero es un lenguaje que contiene representaciones primitivas del mundo y de la sociedad. Así se forma la ideología profunda de la gente, que siempre actúa por detrás de la "ideología" que concientemente se mantiene y, a menudo, la traiciona. No cabe duda alguna, para nosotros, que en la formación de esa primitiva ideología y representación del mundo y la sociedad inciden poderosamente, hoy en día, los medios de comunicación. Entre éstos figuran los comics, que son medios de "diversión" en apariencia y medios de comunicación ideológica en su estructura. En la misma forma que el niño se acostumbra hoy. a la idea de que el hombre vuela hacia la Luna (el hombre norteamericano, claro está, ya que de los rusos no aparece ni siquiera el Lunamóvil), también se acostumbra - hasta el punto de que llega a parecerle algo "natural" - a la idea de que la raza blanca es la mejor, de que las agencias de inteligencia yanquis están allí para cuidar el orden en el planeta, de que los barbudos de verde oliva son peligrosos, en tanto que es "normal" un individuo como El Fantasma, con overol y traje de baño en plena selva africana; de que, en suma, todo lo que viene de los Estados Unidos -incluidas las drogas, el LSD y los marines- es como si viniera del cielo. Del mismo modo, en su inconciente perdura la imagen del mundo como un gigantesco "arsenal de mercancías", para decirlo como Marx. ¿No es todo esto ideología en estado puro? ¿ Cómo se puede combatir esa penetración ideológica? La mejor manera es utilizar la misma arma: las historietas. Así lo han comprendido los dibujantes antes mencionados: Quino y Rius. Quino, con su Mafalda, ha creado un comic subversivo e inteligente. Pero no es subversivo en apariencia: la subversión va incluida como mensaje oculto. Combate así a la ideología de los comics en su propio terreno. . El niño lector de Mafalda aprende que la cosa mejor del mundo no es montar una venta de limonada, como hace invariablemente el imbécil de Henry, con su cabeza pelada llena de representaciones mercantiles; aprende, en cambio, que es más propio de un niño preguntarse por qué el mundo es redondo y no cuadrado, o por qué los mayores no hacen otra cosa que negocios, o por qué se vuelven estúpidos y bestiales cuando se trata de dinero, o por qué demonios hacen la guerra, o por qué la maestra les enseña tantas tonterías sobre "los valores nacionales", etc. Por su parte, el mexicano Rius ha contado de la manera más cómica posible cosas tales 'como la historia de la Alemania oriental, o la de Cuba, o bien ha caricaturizado el "machismo" mexicano en sus Supermachos, una serie en la que sutilmente se destruye (exaltándola en apariencia) la idea de que el mexicano es hombre que se dedica a vestirse de charro para que los turistas vean cuán macho es, y se infiltra ocultamente la idea de que el mexicano bien puede -ser un hombre que luche por la desmitificación de sí mismo, por su liberación como hombre y como país. En Venezuela, aunque menos uno. Para una diferenciación entre sentido estricto y sentido lato del término "ideología", \véase el ensayo inicial de este sistemáticamente, ha habido historietas así; recordamos la serie El Emperador, que en el diario Clarín

"¿ Cómo se puede combatir esa penetración ideológica? La mejor manera es utilizar la misma arma: las historietas."

caricaturizaba a Rómulo Betancourt, lo que le valió persecuciones al dibujante Hostos Poleo; o los dibujos de los semanarios humorísticos como La Pava Macha, La Saparapanda, El Infarto, o El Imbécil donde dibujantes como Régulo Pérez (quien es además un excelente pintor) y Luís Britto (quien es además un excelente narrador) hacían la caricatura de los regímenes "democráticos", aunque cometiendo a veces el error de hacerlo mediante mensajes "abiertos", declaradamente políticos; para no hablar de Zapata, quien ha desarrollado toda una técnica humorística de gran alcance e impacto. Sin embargo, ninguno se ha decidido a hacer historietas sistemáticamente. Mientras no lo hagan, carecerán del arma principal.

Por mi parte, como no poseo el arte del dibujo, he creído lo mejor practicar una recreación de los personajes, pero viéndolos al revés o por el reverso: viéndolos como antihéroes. Esto implica explotar su lado ridículo; por ejemplo, el aspecto francamente homosexual de gentes como Batman o Superman, o cuando menos, su afición a dejar plantadas a sus novias cada vez que les sale una aventura, lo que les ocurre todos los días. ¿No es risible El Fantasma, embutido en una gigantesca media y con traje de baño de caucho y antifaz? También hemos explotado sus aspectos insólitos o absurdos. ¿No es absolutamente absurdo que El Fantasma posea, en plena selva y sin que nadie lo sepa, un fabuloso tesoro compuesto de cosas tales como el vaso de diamante de Alejandro Magno, la Tizona del Cid, el áspid de Cleopatra y miles y miles de collares de oro y gemas? Representa así la fetichización perfecta del capital. Marx decía que el capital, siendo una relación social, se presenta a los ojos del capitalista como una "cosa" que se relaciona con otras cosas. A los ojos de El Fantasma ese montón de riquezas es un capital; pero no lo deja entrar en relación social, no lo usa para ayudar a los miserables pigmeos africanos a los que dice querer tanto.

Prueba de que el método empleado es efectivo la constituye la reacción que, en Venezuela, provocaron las notas que verá el lector a continuación, todas ellas publicadas en 1970 en diversos diarios y revistas. La reacción más significativa fue la que tuvo un importante diario

"Sin embargo, ninguno se ha decidido a hacer historietas sistemáticamente. Mientras no lo hagan, carecerán del arma principal."

caraqueño donde publiqué la nota sobre El Fantasma. Cuando fui a llevar otra nota, sobre Mandrake, el director de la página me informó que tendría que cambiar de tema, porque la Junta Directiva del diario había visto un tremendo peligro en la primera nota. ¿Burlarse de El Fantasma? Eso resulta peor, en el subdesarrollo, que escribir un libro sobre marxismo; ¡es más subversivo, es atentar contra toda una mitología y contra los intereses ideológicos y materiales que la sustentan! Por otra parte, después de aparecidos los artículos comenzaron a aparecer antiartículos, exaltaciones del valor "humorístico" y la "sana diversión'.' de los comics. Pero también aparecieron notas que, como las del joven escritor cubano Julio Miranda, se dedicaron a analizar los comics con toda seriedad. Incluso en el mismo diario que me había prohibido escribir sobre el tema aparecieron, y siguen hoy apareciendo, muchos artículos sobre los comics, pero sin ver su aspecto ideológico, claro está. Se puso de moda el tema. Se resucitó toda esa inmensa bibliografía "seria" sobre la "sociología de los comics" que existe en los Estados Unidos y en Europa (sobre todo en Italia) y que se limita a historiar las historietas y a señalar sus rasgos principales, olvidando sus rasgos ideológicos porque eso no es "serio". Finalmente, a la hora de escribir esta introducción aparecen en una revista, caraqueña artículos destinados, como los míos, a ver el lado ridículo e insólito de los comics, esto es, a desenmascararlos en su propio terreno. Todo lo cual prueba que con aquellos artículos fue tocado un tabú. Igual me ocurrió hace años, cuando una nota mía en la que se zahería el prestigio de un poeta oficial. Pero se observa últimamente cierta tendencia en ese sentido, y es muy probable que pronto aparezcan los anti-comics sistemáticos.

Recientemente, sin embargo, El Fantasma ha declarado que guarda todos esos tesoros "para la Humanidad": ¡un recurso metafísico! provocó una verdadera oleada periodística de indignación nacional, que no hizo sino delatar el tabú existente. Si cuento estas cosas es para hacer notar a los colegas escritores que lo de menos es hacer declaraciones antiimperialistas: es preciso herir los tabúes más arraigados en nuestra sociedad.

Decía Marx en los Grundrisse que toda mitología tiende a ser superada y a desaparecer con el dominio tecnológico del hombre sobre la naturaleza: el dominio real hace superfluo el dominio imaginario. Sin embargo, Marx también habló del fetichismo mercantil, que no es otra cosa que una mitología peculiar instalada en el dominio mismo de la tecnología y las relaciones sociales del capitalismo. Este fetichismo es una formación ideológica instalada en el seno mismo de la producción material. En la actualidad, los comics son un refuerzo (en sentido pavloviano) del condicionamiento ideológico suscitado por el fetichismo mercantil. Constituyen una mitología cotidiana. Es la mitología capitalista distribuida diariamente entre los niños. mercantil. Constituyen una mitología cotidiana. Es la mitología capitalista distribuida diariamente entre los niños. El personaje central de todas las historietas norteamericanas sigue

"A los ojos de El Fantasma ese montón de riquezas es un capital; pero no lo deja entrar en relación social, no lo usa para ayudar a los miserables pigmeos africanos a los que dice querer tanto."

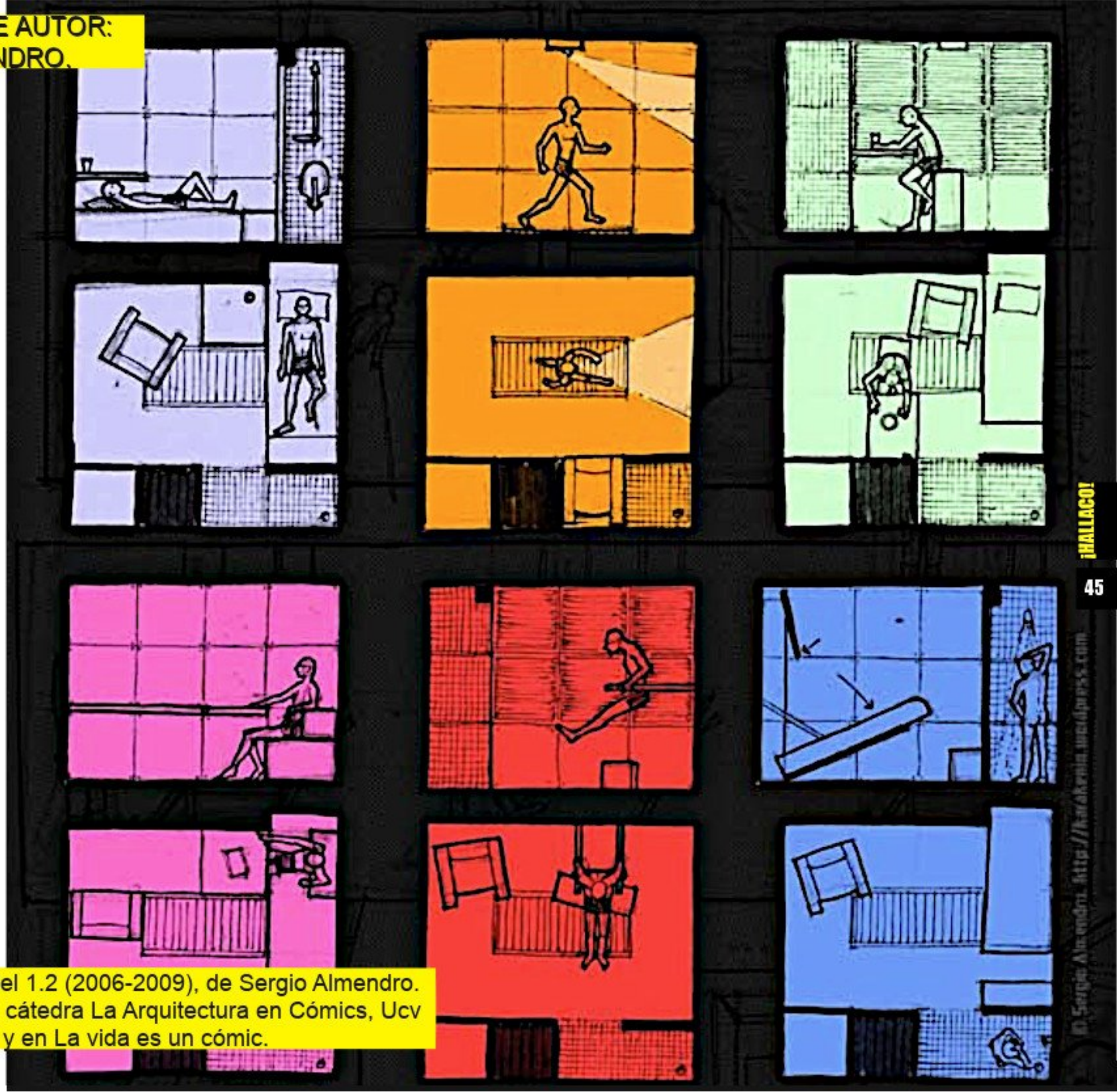
siendo el mismo personaje central de todo el capitalismo a lo largo de su historia: la mercancía, personaje elemental inscrito dentro de un superpersonaje muy bien representado por especimenes como Supermán: el sistema de vida capitalista. Decía también Marx, en el tomo III de El Capital, que en el fondo el capitalismo es una especie de religión de la vida diaria, Religion des Alltagslebens. Es la religión descendida sobre la tierra; son los dioses tecnológicos; es la mitología material, la mitología del dinero, la transformación del tiempo en mercancía ("el tiempo es oro"), la transformación del hombre mismo en mercancía ("Dime cuánto tienes..."). Los comics constituyen un excelente laboratorio para comprobar la existencia de esa sutil religión, esa mitología diaria. Se trata de una nueva forma de panteísmo, de mundanización de los dioses o deificación del mundo. Pero no de todo el mundo, sino del mundo capitalista, que para los ministros de esta religión es "todo el mundo". Cierto que ya nadie cree en los dioses, pero se trata todavía de un ateísmo desde el punto de vista de la religión. Decía Feuerbach agudamente que "El panteísmo es la negación de la teología desde el punto de vista de la teología". De igual forma puede decirse que los comics son la negación de la mitología desde el punto de vista de la mitología. De la mitología capitalista, claro está.

SOBRE EL ENSAYO:

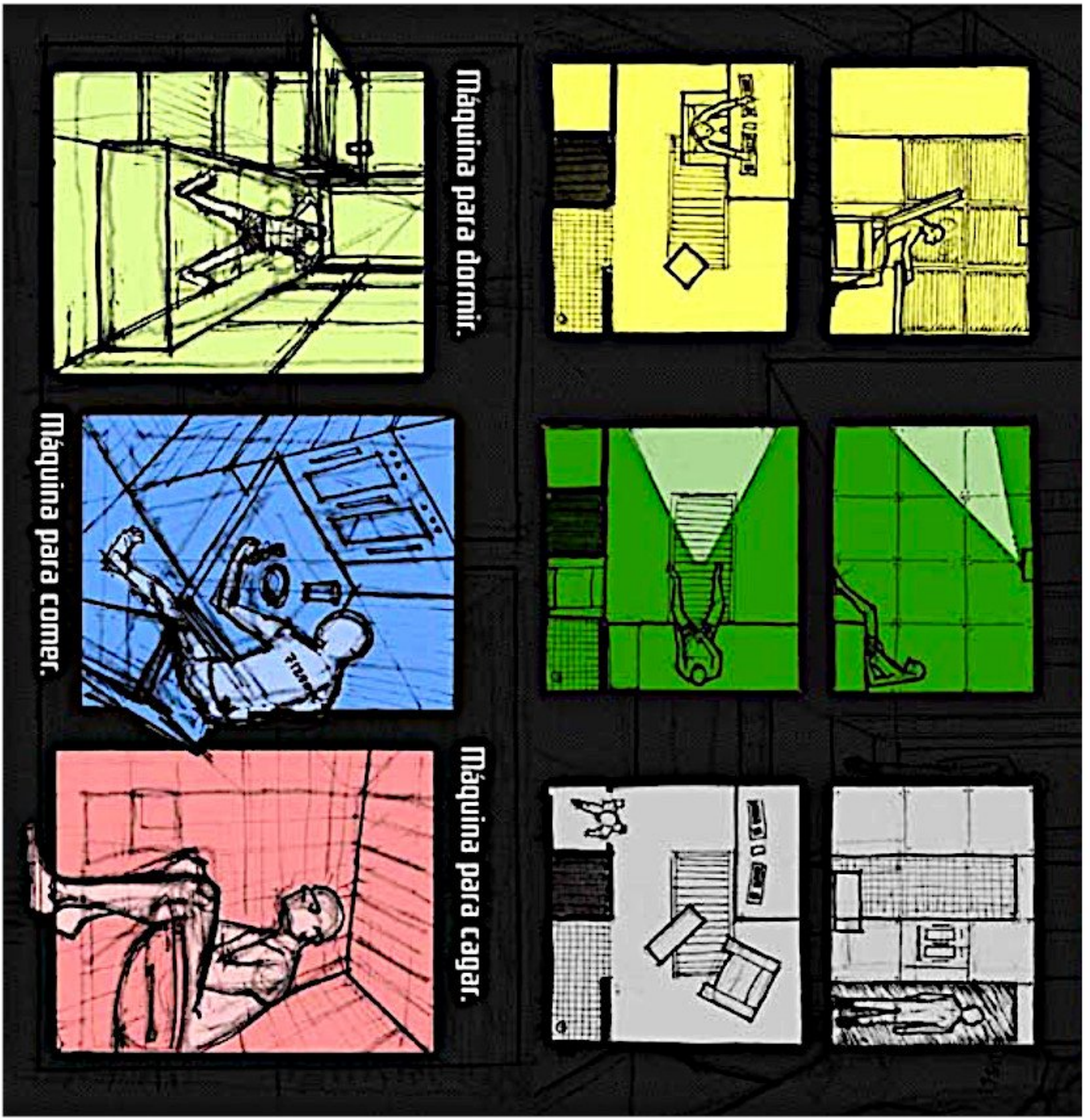
Texto extraido del ensayo LOS COMICS Y SU IDEOLOGIA LOS "COMICS" Y SU IDEOLOGÍA, VISTOS DEL REVÉS, de Ludovico Silva. Ensayo incluido en el libro Teoría y Practica de la Ideología de Ludovico Silva. Editorial Nuestro Tiempo, Colección La Cultura Al Pueblo. Quinta Edición 1977.

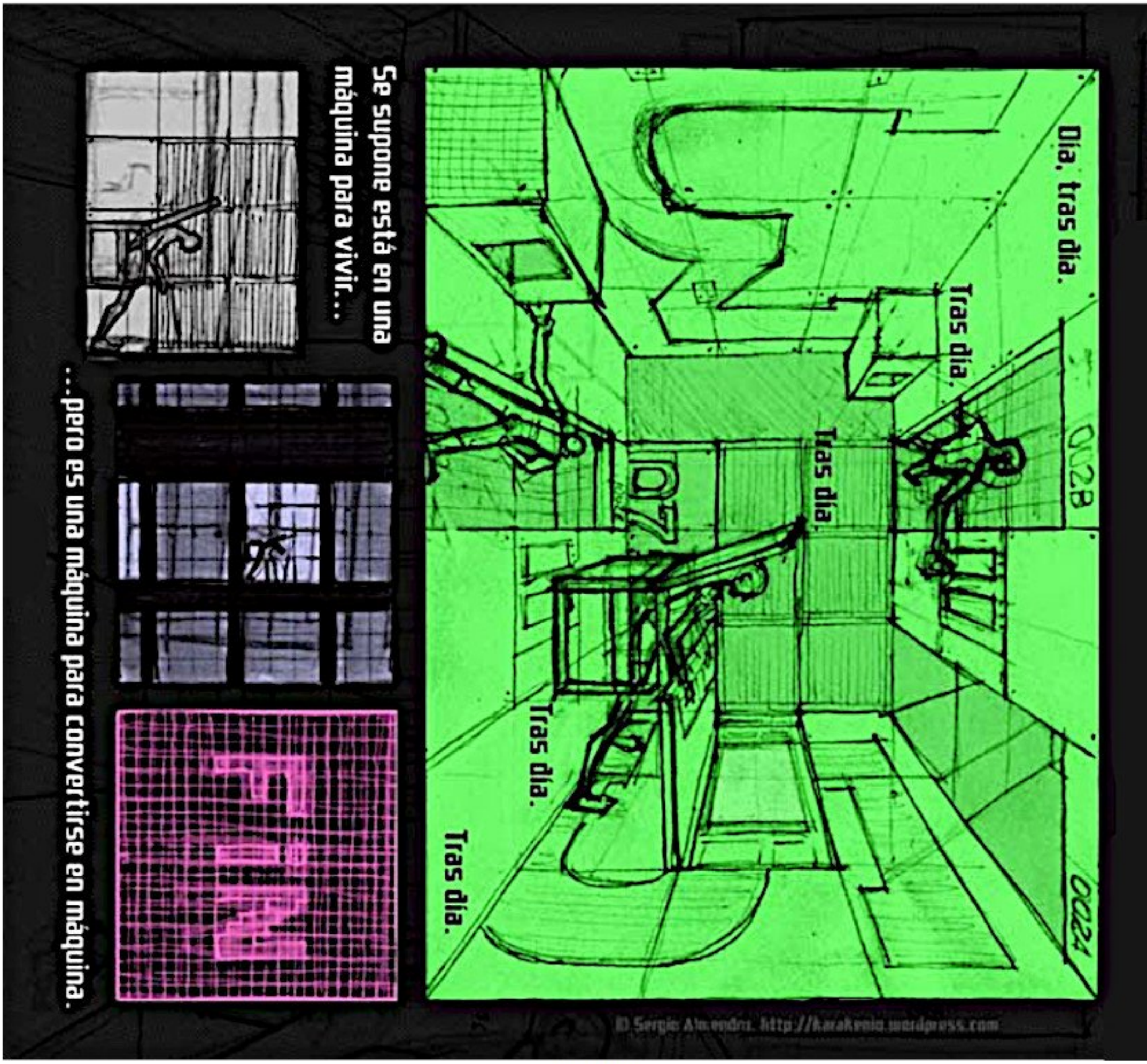
Tira cómica publicada en Sup de Zup Nº 21 marzo de 2008.

CÓMIC DE AUTOR:
ALMENDRO.



Delirium Citadel 1.2 (2006-2009), de Sergio Almendro.
Exhibido en la cátedra La Arquitectura en Cómics, Ucv
y en La vida es un cómic.


Máquina para dormir.
Máquina para comer.
Máquina para cagar.


Día, tras día.
Tras día.
Tras día.
Tras día.
Tras día.
Se supone está en una máquina para vivir...
...pero es una máquina para convertirse en máquina.
© Sergio Almendro. http://karakenio.wordpress.com

PASO A PASO.

DISEÑO CONCEPTUAL DEL VERTICALICÓPTERO DE PEPE ALEMÁN.

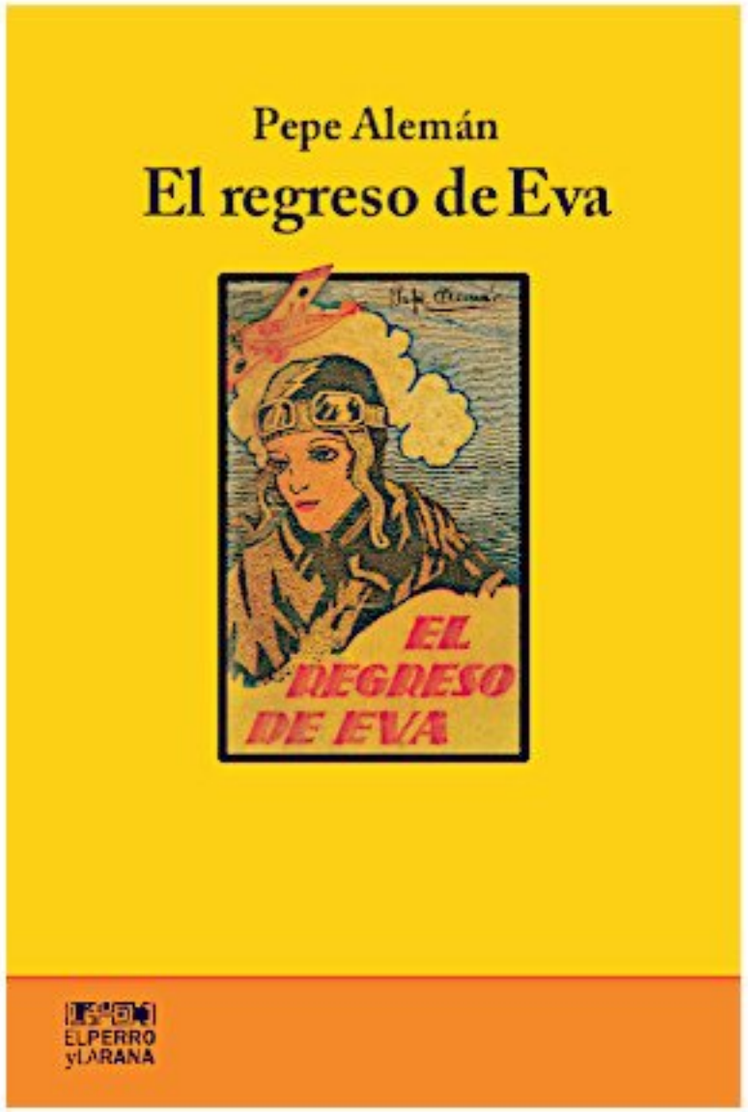
Por Osman Acasio

INTRODUCCIÓN.

Pepe Alemán (seudónimo de Federico León Madrid) fue un periodista y radiodifusor que escribió en la década de los treinta, una novela titulada El regreso de Eva. Es una novela pionera de la ciencia ficción en Venezuela, publicada en 1933, que explora las posibilidades distópicas de una sociedad donde el género femenino ha erradicado al masculino, la eugenesia es la practica que rige a las generaciones y la alimentación se realiza a través de cápsulas; anticipa el uso de los telefonos personales, el avión supersónico, el bisturí cauterizador y otras tecnologías. Toda una obra literaria altamente recomendada.

Precisamente la editorial El Perro y la rana publicó una edición digital de la novela El regreso de Eva en 2022. Una obra humorística disponible totalmente libre para su descarga del portal oficial de dicha editorial. Luego de leerla, la novela me resulta bastante interesante y entretenida. Nos ubica en el año de 2011, donde sus protagonistas Antonio Jiménez y Nirvana Castro, se verán inmersos en un destino riesgoso y extraño a causa del descubrimiento de su amor.

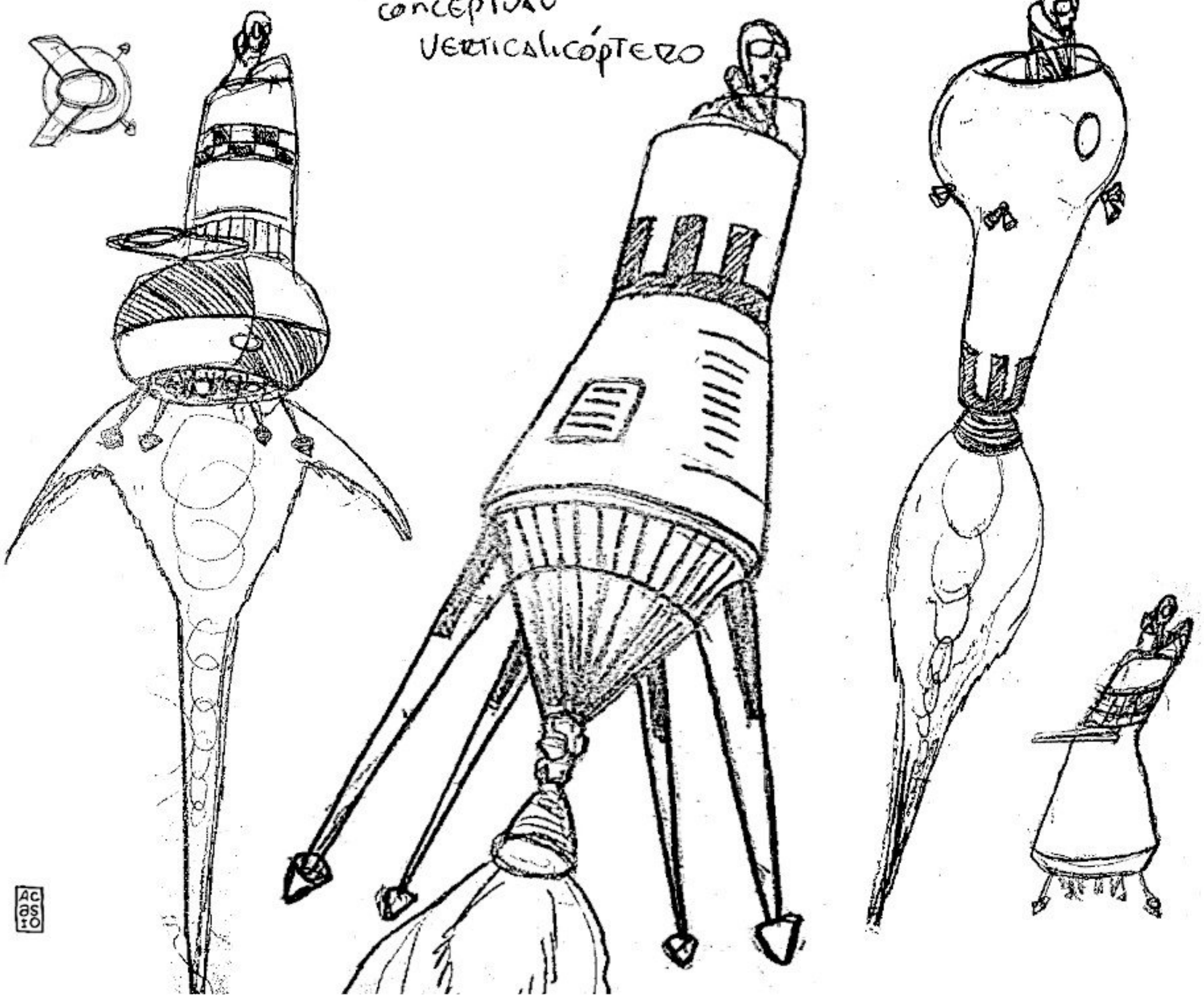
La novela de Pepe Alemán la encuentro tan interesante como para emprender personalmente un proyecto gráfico de adaptación a cómic. Pese a que resultaría en todo un reto adaptar la novela entera, resuelvo llevar a cómic tan solo un capitulo de la obra. El proposito es dar a conocer El regreso de Eva y llevarla a nuevos lectores. El cómic resulta en un vehiculo motor idoneo para difundir la novela de Pepe Alemán. Como yo lo veo, toda una rareza literaria que combina la ciencia ficción con el humor, que se consolida como una novela pionera de la ciencia ficción venezolana, que merece ser difundida masivamente y ser llevada a nuevos lectores. Una vez decidido a emprender el reto gráfico, me topo con el verticalicóptero, un vehiculo aereo de transporte que hace aparición en la novela. Me veo entonces en la necesidad de diseñar este artilugio volador para el cómic.



PASO 1: BOCETOS PRELIMINARES.

El verticalicóptero es un vehiculo volador parecido a un helicoptero de alta maniobravilidad que tiene la particularidad de desplazarse por lo general en sentido vertical. Estando el aparato estático en su plataforma de lanzamiento, su forma y figura, aún estando quieto sin moverse, debe decirnos como vuela. Un cuerpo de figura alargada y vertical nos da esa lectura. Con esta información como base se sustenta el diseño preliminar del aparato. Realizo variados bocetos preliminares en la busqueda de un diseño con el que me sienta a gusto. En esta fase predomina las ideas al vuelo, sin mucha pretención más que mostrar propuestas variadas.

BOCETOS PRELIMINARES.



Paso a Paso: Diseño conceptual del Verticalicóptero de Pepe Alemán

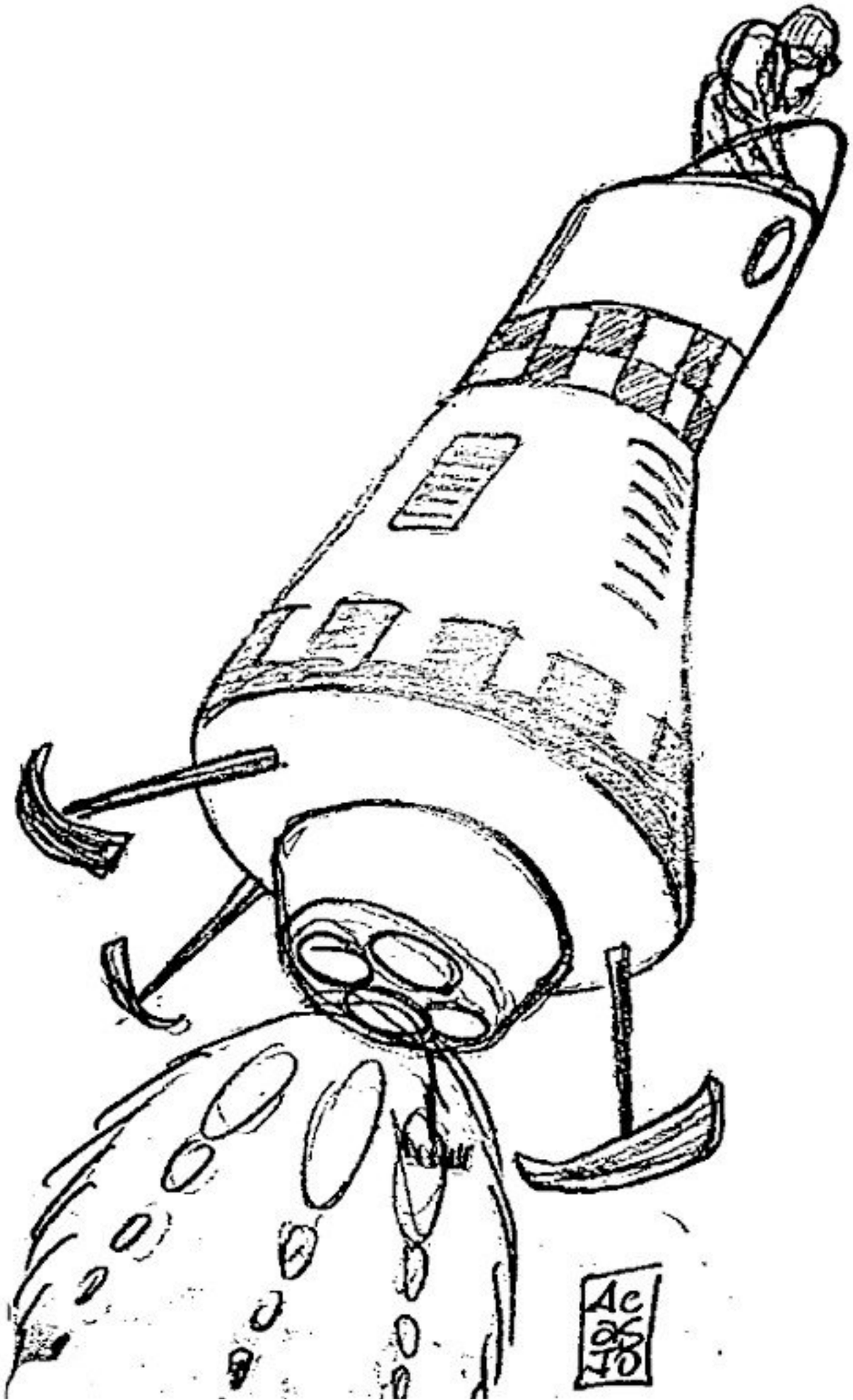
Osman Acasio

PASO 2: PULIENDO EL DISEÑO.

La portada diseñada para la novela El regreso de Eva, publicada en 1933 me dá una pista de la dirección que debo tomar a la hora de diseñar el verticalicóptero. En el frontispicio del libro se aprecia la figura de una mujer ataviada de un traje de aviadora con su respectivo casco de cuero y lentes, lo que me indica que la piloto se encuentra a merced de las inclemencias del entorno circundante. Traducción: El vehiculo dispone de cabina abierta al aire libre. Con este nuevo dato, diseño el verticalicóptero en un estilo retrofuturista.

PASO 3: DISEÑO DEFINITIVO.

Aquí les presento el diseño definitivo del verticalicóptero de Pepe Alemán. Para su concepción, me inspiré del diseño morfológico de una regadera de plantas.



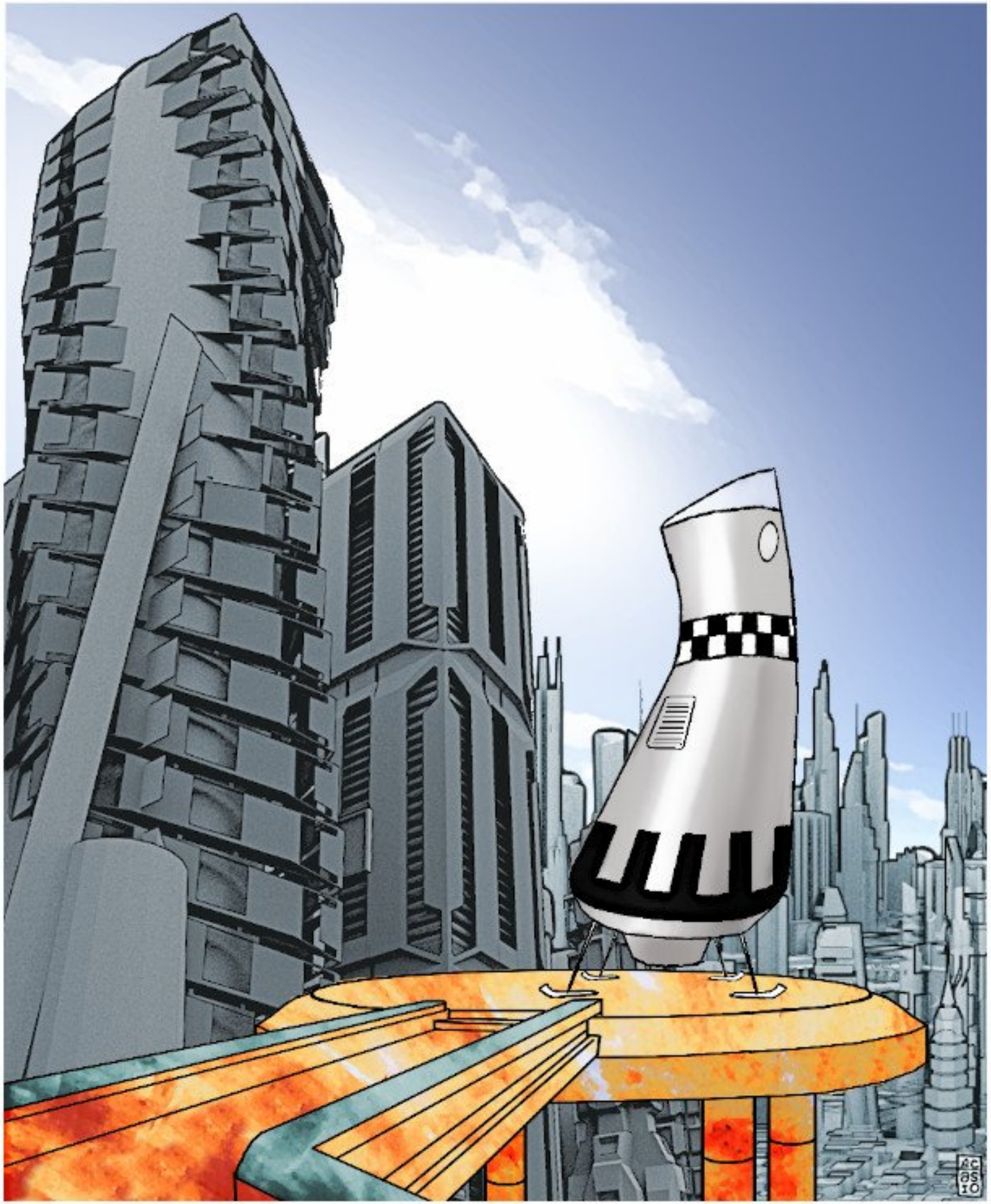
PASO 4: CREANDO UNA ILUSTRACIÓN DIGITAL.

Una vez alcanzado el diseño con el que me siento más a gusto, se procede a representar el verticalicóptero en forma de ilustración digital al que se le agregan detalles. Para tener una idea de como se verá el vehiculo en su entorno, lo dibujo de pie ante una plataforma de lanzamiento. En esta fase del diseño recurro al software SketchBook Copic Edition o Krita (como en este caso), para ilustrar la nave. La ilustración obtenida en esta etapa resultará en un arte de lineas y trazos al que posteriormente se les dotará de colores.

PASO 5: COMPOSICIÓN FINAL.

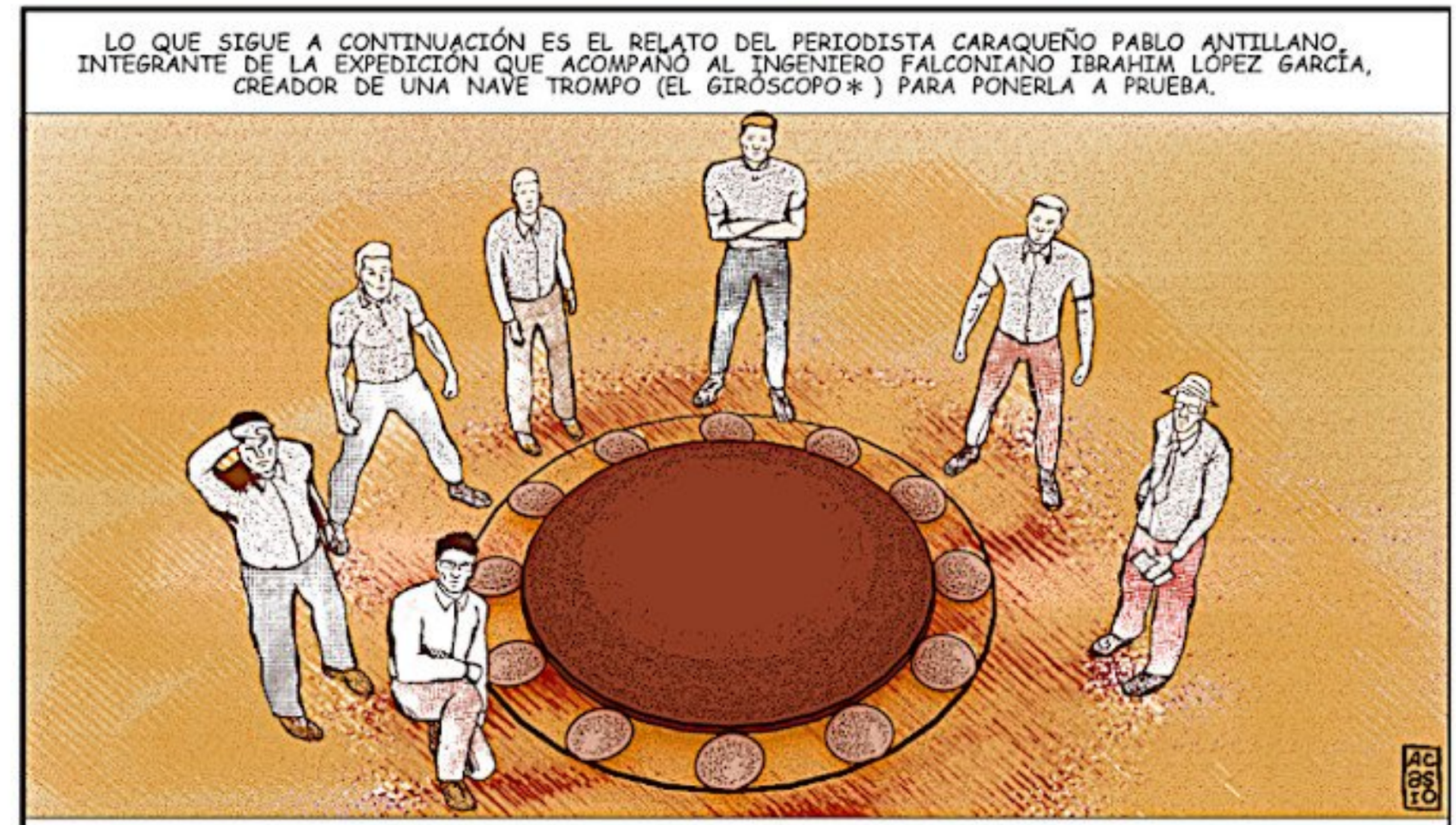
La imagen de lineas y trazos creada en Krita es tratada en GIMP (software de retoque de imagen) para darle el acabado artistico deseado. Mediante composición digital se le agrega a la imagen, colores, un cielo azulado creado con el software Terragen y edificios generados en 3D creados en Blender, en un flujo de trabajo combinado.

La ilustración está lista para formar parte integral del cómic El regreso de Eva, de mi autoría, presta para su disfrute. Acasio.



Verticalicóptero en pista de lanzamiento, presto para su despegue vertical.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO



El amanecer de una era espacial en Venezuela (2018), de Osman Acasio -Acasio. Cómic publicado en el fanzine El David Número 2, editada por José Nieto.

Y LLEGAMOS DE NOCHE A FALCÓN. AHÍ MONTAMOS UN CAMPAMENTO.

HABÍA MUCHA GENTE DE SUS COLABORA-DORES.

PABLO ANTILLANO

PERIODISTA. TESTIGO PRESENCIAL DE UNA DE LAS PRUEBAS SECRETAS DE LA NAVE.

ESA NOCHE, AMPARADOS POR LA SOMBRA Y EL OLOR DEL SALITRE, LOS HOMBRES EMPRENDIERON EL TRABAJO.

MARCARON EN LA ARENA UN CÍRCULO DE DIECIOCHO METROS DE DIÁMETRO Y CAVARON SIETE HUECOS PROFUNDOS, SEIS EN EL PERÍMETRO Y UNO EN EL CENTRO.

Osman Acasio

COLOCARON EN ELLOS PILOTES DE CEMENTO REFORZADO Y EN SU SUPERFICIE ATARON LAS CADENAS.

EN EL CENTRO DEL CÍRCULO, LA NAVE FUE ATADA A LAS SIETE CADENAS, COMO SI SE TRATASE DE UN INDOMABLE ESPÍRITU SALVAJE.

EL PODEROSO MOTOR ELÉCTRICO QUE DARÍA VIDA A LOS ANILLOS GIRATORIOS FUE CUIDADOSAMENTE RECHEQUEADO, ENCENDIDO Y APAGADO UNA Y OTRA VEZ.

ESPERAMOS PACIENTEMENTE A QUE EL VIENTO, CERCA DEL ALBA, ALCANZARA LA FURIA ESPERADA.

ACOSTA

Y FUE ENTONCES CUANDO VIMOS TEMBLAR AQUEL ANIMAL ALADO...

¡...VIMOS GIRAR SU ANILLO ENLOQUECIDO MIENTRAS LAS CÚPULAS SE LEVANTARON DEL SUELO COMO SI HUBIESEN ESTADO ESPERANDO LARGO TIEMPO POR ESTE ALIENTO DE VIDA.

Osman Acasio

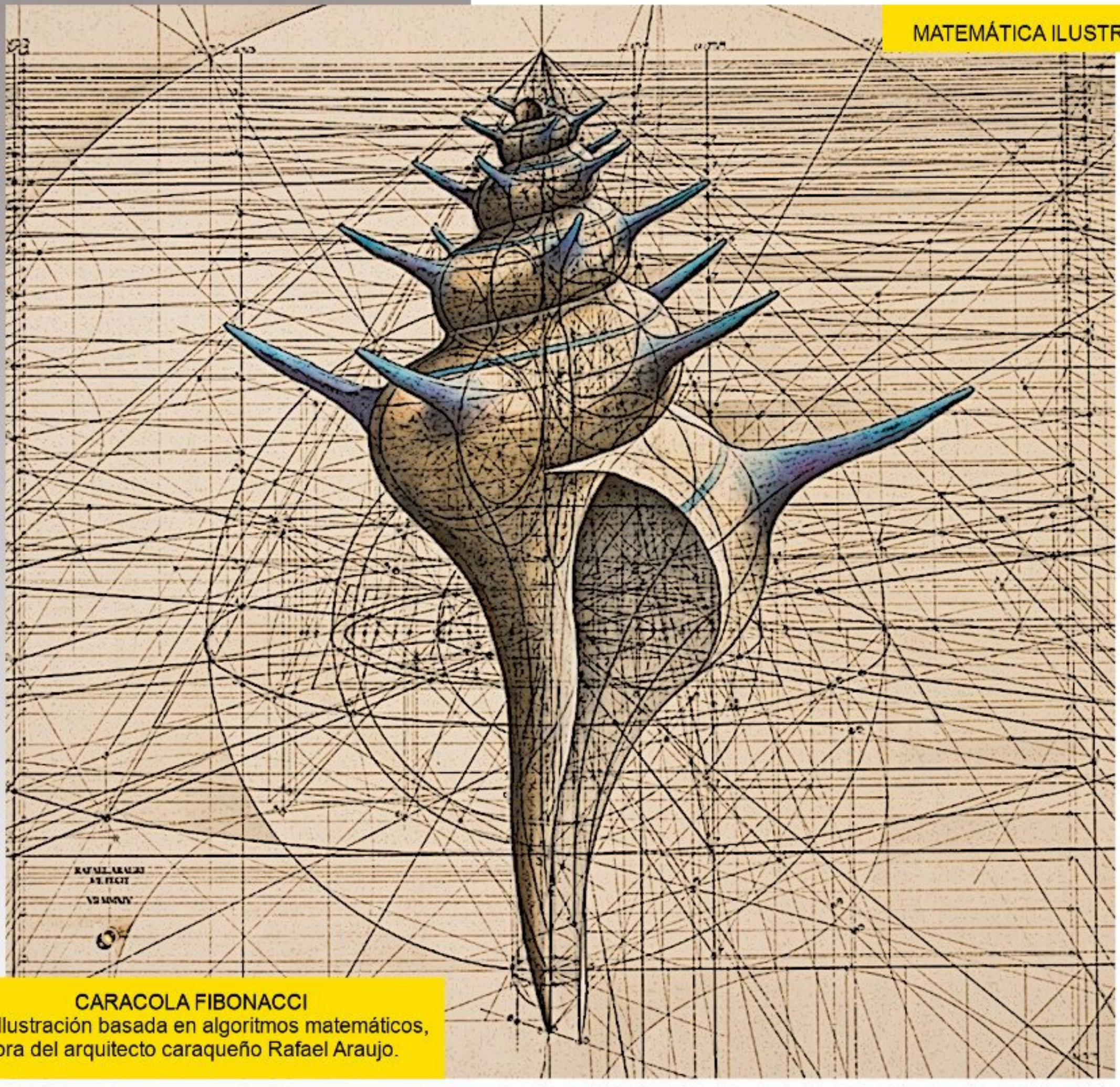
LAS CADENAS SE ESTREMECIERON Y SUS PUNTAS COMENZARON A ALEJARSE DE LA ARENA ARRASTRADAS HACIA EL CIELO POR ESTE DEMONIO MECÁNICO.

LAS CADENAS SE TENSARON PARA IMPEDIR QUE EL VIENTO SE LLEVARA LA NAVE HACIA LAS ESTRELLAS Y LA EUFORIA NOS TUMBÓ EN LA ARENA.

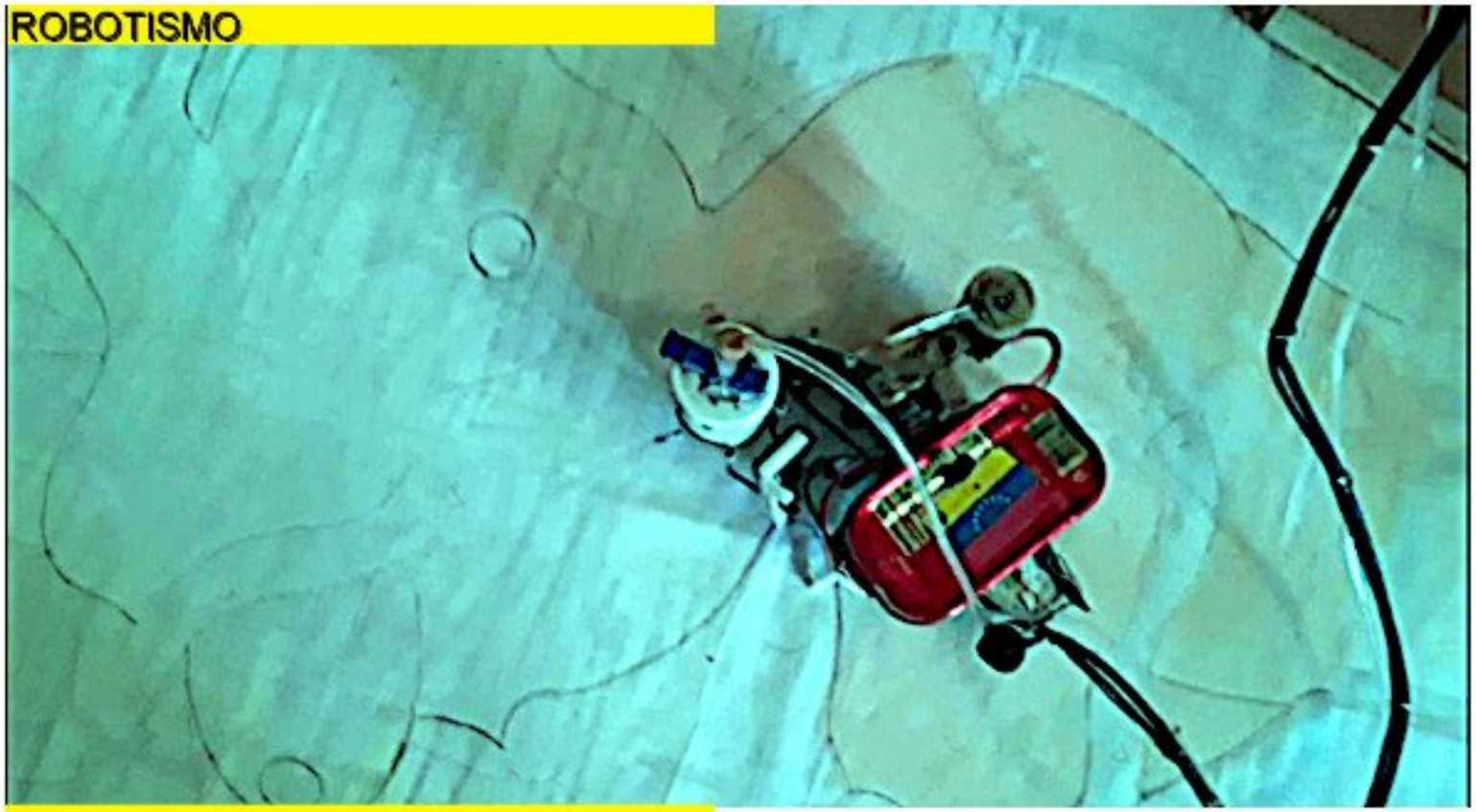
ALLÍ PERMANECIMOS DISFRUTANDO ESTE SUEÑO HIPNÓTICO, MIRANDO HACIA EL CIELO, VIAJANDO HACIA MARTE Y HACIA VENUS.

OSMAN ACASIO

FIN



CARACOLA FIBONACCI
Ilustración basada en algoritmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.



EMPLEO DE UN ROBOT PARA REALIZAR UNA PINTURA DE ARTE FANTÁSTICO A TRAVÉS DEL LENGUAJE PICTÓRICO ANTIGUO CHINO.

por Ing. Enrique Acasio

El presente ensayo forma parte de la columna fija "Robotismo", como una serie de escritos para fomentar los procesos creativos pictóricos mediante el uso de pequeñas unidades robóticas. Aquí se busca contar los pormenores en la creación de una obra de arte figurativa mediante un robot móvil de nombre Rivas 001, designación dada en honor al pintor caraqueño Bárbaro Rivas (1893-1967). Dicha obra formó parte de una asignación dada en una cátedra de pintura de la universidad UNEARTE en la cual estudio, para ser expuesto en una presentación museística de la carrera de artes plásticas, mención fotografía en la cual fuimos cordialmente invitados.

Conocida como Pintura Asistida por Robots (P.A.R). Básicamente consiste en utilizar pequeñas unidades mecatrónicas de arquitectura analógica, controlados remotamente por medio de cordón umbilical para convertirse en extensiones del mismo artista plástico, busca un lenguaje pictórico vanguardista e innovador que encaminen las artes visuales a otros derroteros. Pequeñas unidades portantes que pueden llevar y manipular diferentes herramientas, los cuales van; desde lápices, marcadores, pinceles, delineadores, rodillos, entre otros.

En la actualidad la ayuda de la robótica ha hecho posible que los artistas visuales logren alcanzar nuevos lenguajes plásticos, permiten examinar los diferentes medios y las herramientas para la creación de nuevas experiencias artísticas. Se han tomado grandes maestros referentes en esta técnica: destacando el artista japonés Akira Kanayama (1924-2006), así como Carlos Corpa, Jean Tinguely, Eduardo Imasaka entre otros.

ESTILO PICTÓRICO.

La investigación ha pretendido ahondar en la búsqueda de un estílo pictórico que se adapte a las posibles propuestas entregadas por robots para nuestro arte figurativo, concluyendo asi en su primera fase inicial la posibilidad de disponer de la inspiración del lenguaje visual chino. Las experiencias iníciales con el ensayo de arte abstracto lírico empleando robots nos evidenció un enriquecido y amplio juego de matíces, texturas y formas únicas, y el tipo de pinceladas y manchas que puede aportar la unidad robótica al cuadro es muy pertinente al arte visual chino en su época temprana. Ahora bien, con el objeto de ahondar en profundidad las nociones elementales de la pintura china, estudio el libro: Vacio y Plenitud. Lenguaje de la pintura China del autor Francois Cheng. En el arte chino, la pincelada no es una simple línea, ni el simple contorno de las cosas, ella proviene del arte caligráfico y tiene múltiples indicaciones. Grandes pintores lograron ver la importancia de dicho concepto; Paul Klee, Mark Tobey, Jackson Pollock, entre otros. Los estudios en detalle de dicho texto tributaron en una serie de técnicas pictóricas sintetizadas en tablas mostradas a continuación.

Con respecto a la forma y contornos	
Kou-le	Trazado del contorno
Pai-miao	Trazado de las figuras en lineas unidas, solo reforzadas en alguna parte.
Mu-hu	Pincelada puntillista
Kan-pi	Trazo con pincel seco
Ts' un	Pinceladas modeladas

Por el trabajo extensible de la pintura por parte de la unidad	
Jan	Aplicación regulada de la pintura
Hsuan	Aplicación a la aguada
Weng	Profundamente impregnado
P' o-mo	Pintura salpicada
Chi-mo	Pinturas superpuestas

Por los diferentes grados de pintura según el pensamiento chino	
Chiao	Negro quemado
Nung	Concentrado
Chung	Oscuro
Tan	Diluido
Ch'ing	Claro

PROCESO DE PINTADO O MANCHADO.

El cuadro es arte figurativo fantástico diseñado por la artista plástica María como asignación de una de las cátedras de la carrera de pintura de la universidad en la cual estamos matriculados. Con respecto al origen creativo del mismo, la pintora diseño y dibujo los bocetos de cuatro cuadros para ser entregados a cuatro artistas para que cada uno los pintásemos bajo nuestro propio estilo, para luego ser exhibidos como una única pieza integrada. El arte pintado con robot del presente ensayo, es el cuadro que me fue asignado de dicho trabajo final de materia.

El lienzo en si está enmarcado en el arte fantástico, con ciertas evocaciones de lírica y onírica, una serie de Hadas extrañamente mutiladas con cabezas de hongos sin rostro atravesadas por ramas con espinas. Me correspondió dibujar y pintar un ente feérico que flota por encima de un cuerpo acuoso, cuyas piernas están cercenadas por arriba de las rodillas, cuerpo completamente desnudo, sensual con los brazos cruzados hacia la espalda, hermosos senos y su rostro hacia atrás ligeramente basculado hacia un costado.

El primer paso en la elaboración del arte experimental fue traspasar el concepto original presentado en digital a un boceto realizado en papel bond blanco a lápiz, para luego llevar a la tela mediante una simple técnica de calque o copiado con papel carbón. Es de entender, que al igual que otras técnicas empleadas para pintar, primero debemos bosquejar para luego aplicar los recursos pictóricos. Se proyectó la ejecución de la obra de forma mixta, es decir una parte elaborada mediante la aplicación de los recursos pictóricos a través del robot, y la otra mediante el pulso y trazado del propio artista plástico, en donde la mayor cantidad de superficie a intervenir fuese auxiliada única y exclusivamente del mecatrónico pintor.

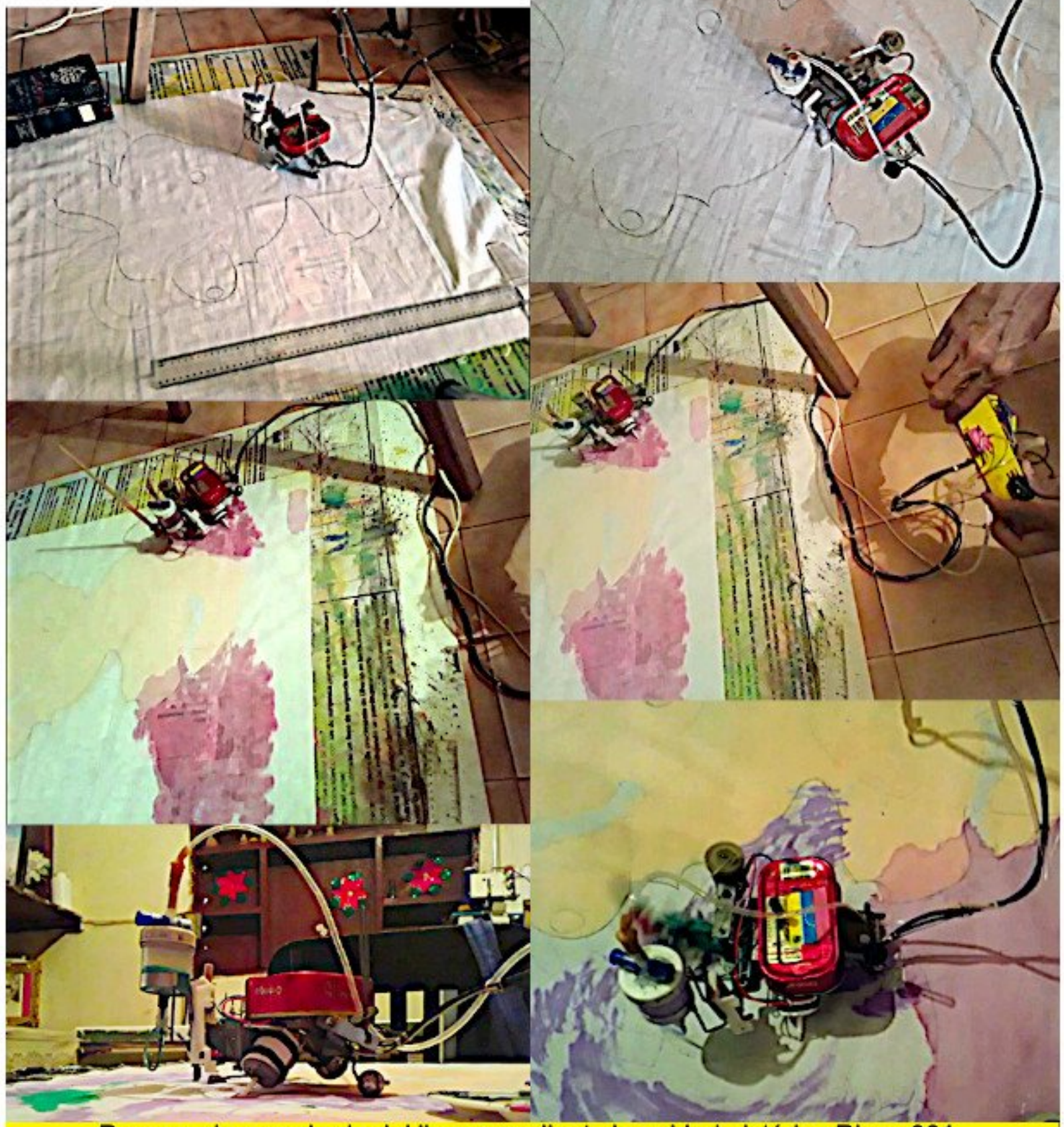
El soporte seleccionado fue tela de Popelina blanca con una adecuada dimensión para ser pegada en un marco de cartón de 80x59 cm, debo acotar, que para dicha tela no le aplique el curado correspondiente. Mi intención fue transferir directamente los recursos pictóricos al tejido y que ella se dispersara con absoluta libertad por su superficie.

Inicio por colocar el soporte en el piso de mi pequeño estudio mediante simples contrapesos consistiendo en algunos libros y una regla "T", luego se procede a dotar un pincel punta cónica N° 10 en el apéndice del modelo Rivas 001 previamente configurado para entregar sus máximos recorridos de pinceladas, se carga el contenedor de pintura de unos 25 cm3 de acrílico piel muñeca, se carga el pistón neumático quien es el encargado de controlar el flujo de pintura a ser aplicada al soporte y finalmente se energiza la unidad mecatrónica para comenzar el proceso. El primer tramado pictórico consistió en aplicar el color piel del hada mediante el robot. Fue un trabajo de mucha paciencia para que la manipulación de la unidad respetara los contornos y formas del cuerpo sin que se saliera de sus fronteras. Se buscó en esta primera etapa realizar trazado del contorno aplicando para ello las técnicas chinas Pai-miao y Kou-le para finalmente rellenar todo el cuerpo con la técnica de "Tinta Salpicada" (P´omo) el cual consiste en pintar con grandes pinceladas impregnadas de pintura, y el grado de pintura diluido (Tan). Debo confesar que fui el primer sorprendido, la ejecución por parte del robot de pintar con total precisión, por ejemplo los senos del hada, sin salirse de sus líneas de contorno me eran un claro indicativo de lo factible del arte figurativo con estas unidades. Nuestros años de estudio parecían que al final estaban entregando fruto, y dicho éxito se debía en parte, a las tecnologías e innovaciones volcadas en la unidad pintora recién construida. Al final la precisión fue tal, que en ningún momento utilicé ningún tipo de recurso pictórico para realizar correctivos o mejoras, se dejó tal y como fue creado

con la unidad.

El segundo paso fue pintar el sistema acuoso en donde el hada flota por encima de su superficie. Para ello luego de extraer, lavar y colocar nuevamente el contenedor lo lleno de acrílico color uva, en clara inspiración de los matices cromáticos que muchas veces se percibe en la laguna de Guaranao, colores que en lo personal parecieran evocar aguas pasivas. (Estancadas) con gran cantidad de fitoplancton marino en su interior. Sustituyendo el pincel 10 por uno N°8 procedo a aplicar la pintura mediante la técnica china de Aguada Hsúan- Jan con el grado de pintura claro (Ch'ing). Todo el proceso es registrado mediante un teléfono inteligente para documentar en video el desarrollo del lienzo.

Como bien se mencionó en líneas anteriores, la unidad es filoguiada, es decir, controlada remotamente por cordón umbilical, el cual permanece suspendido por encima del cuadro mediante un soporte o trípode especial, entregando así, una excelente libertad a la unidad para moverse a sus anchas en el mismo, y para conferir la pintura se cuenta con un pequeño sistema neumático (cilindro-pistón) que el usuario activa según su necesidad, el cual obtiene de un contenedor de 30 cm3 de capacidad que alimenta las herramientas de pintar mediante una manguera capilar. Con respecto al control remoto, es un minúsculo panel que posee cuatro interruptores y una palanca: un par de interruptores para activar las ruedas tractoras y de dirección, una para activar/desactivar el brazo manipulador, y la cuarta un botón extra para artilugios futuros. La pequeña palanca del mando permite controlar el avance y retroceso de la unidad robótica.



Proceso de manchado del lienzo mediante la unidad pictórica Rivas 001.

Luego correspondió la última intervención del robot en el lienzo; pintar el halo de energía que proviene del ombligo del hada. Un arte conceptual como tributo al lenguaje pictórico del pintor Vicent Van Gogh, recordando su pieza magistral "Noche de estrellas". La tela fue colocada en la superficie de una mesa para mayor comodidad y precisión en el trazado de pinceladas. Por tal motivo la unidad ejecutó trazos cortos y rápidos, casi siempre tomando como eje de giro el mismo centro del arte goghiano. Primero con pintura acrílica magenta para finalizar luego con verde bosque. Fue utilizado para tal caso la técnica de pincel Kan-pi, o trazo con pincel seco consistiendo en pequeñas gotas colocadas por el robot directamente en el lienzo para ser repasadas por las pinceladas ejecutadas por la misma unidad a través del pintor. Se buscó pintar el fondo que luego sería intervenido de forma directa por el artista plástico, una especie de veladuria de base.

Conforme con los resultados doy por concluida las prácticas con el robot, cubriendo todas mis expectativas. Procedo entonces a terminar de manchar la obra de forma directa; alas, hongo como cabeza, pezones, fondo amarillo y negro, las algas en el fondo acuoso y finalmente el efecto Van Gogh.

Exposición de la pieza pictórica en compañía de las otras obras del grupo instalativo.

PRESENTACIÒN MUSEÍSTICA.

Llegado el día de la presentación, la cual fue realizada en un salón acondicionado en la planta alta del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla" integrando a ello el pasillo que da acceso a los salones de clase, y en cuyas paredes se colocaron nuestras piezas pictóricas. Mi cuadro se sumó al cuadro total diseñado por la artista María, y dado su excesivo peso se debió colocar en un caballete.

A modo de conclusión, se puede decir que se demostró factible el desarrollo de arte figurativo empleando la unidad robótica y de una alta calidad plástica para ser presentadas en un medio expositivo exigente. Para el presente trabajo pictórico se emplearon las técnicas chinas Pai-miao y Kou-le para finalmente rellenar todo el cuerpo con la técnica de "Tinta Salpicada" (P ´omo) el cual consistió en pintar con grandes pinceladas impregnadas de pintura con un grado de pintura diluido (Tan), así como la aguada Hsúan- Jan con el grado de pintura claro (Ch'ing).

Resultado final de la obra, técnica mixta en lienzo 80x59 cm.

DIBUJANDO INSECTOS Y ARAÑAS DORADAS A PARTIR DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

Por Enrique Acasio.

Un buen modo de realizar ilustración científica de especímenes de insectos o cualquier otra especie, es a partir de una buena base o registro fotográfico. En mis trabajos de campo he tenido la oportunidad de encontrar animalitos de gran interés, y para respetar el ecosistema y sus especies opto por fotografiarlos a modo de evitar tomarlos como muestras. Una vez, en trabajo de laboratorio se procede a ilustrar los especímenes fotografiados. Un texto que me ha servido de gran referente es el "Drawing Techniques for Publication" de los autores Bowestead & Eccles, cuya hermosa portada presenta la ilustración de un escarabajo ilustrado por el mismo Alberto Durero en el año 1505. Texto que muestra técnicas y procedimientos de dibujar insectos con una alta calidad para ser presentados en publicaciones científicas, artículos y libros especializados. En una de las tantas expediciones realizadas al Cerro de Santa Ana, en Paraguaná para nuestras investigaciones del arte rupestre, pudimos localizar una hermosa araña de Seda Dorada. Todo un ejemplar, por lo que inmediatamente procedimos a fotografiarla. Es un arácnido perteneciente a la familia Araneidae y se caracteriza, aparte de poseer colores dorados y brillantes, el color de la seda de su tela también es dorada a la luz del sol.

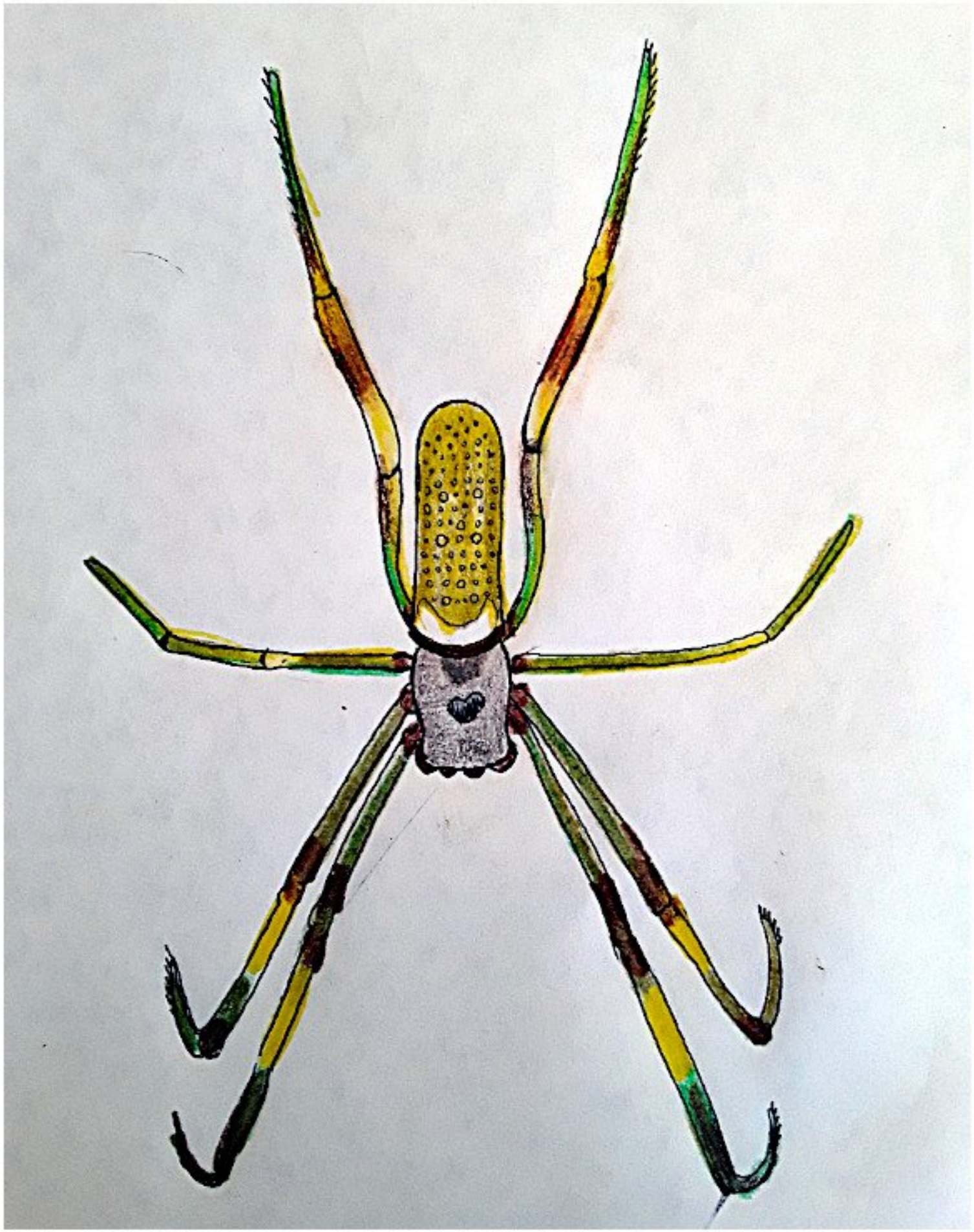
Ahora bien, recientemente ayude a mi hija pequeña a realizar el tan famoso experimento de Biología sobre el ciclo de vida de la Mosca de la fruta o mosca del Vinagre (Drosophila melanogaster).

DRAWING TECHNIQUES FOR PUBLICATION

Stanley Bowestead and Thomas M. Eccles

Por mera curiosidad decidí tomar una muestra del cultivo como especie en estudio y observarla a través del microscopio. Se trató de un espécimen hembra del tipo mutación Yellows, al que debe su nombre al color de su cuerpo amarillo dorado, en su totalidad, sin ningún tipo de color negro u otro en la especie. Los pelos del cuerpo y los nervios de las alas también son doradas. La imagen se percibía tan clara y precisa ante el instrumento óptico, que opté por tomarle una serie de fotografías con la cámara de mi teléfono inteligente. Pueden apreciarla en la imagen siguiente:

Recomiendo la ilustración científica como un modo placentero y a su vez, de gran fuente de conocimiento científico para entender las especies presentes en el planeta; aves, peces, insectos, arácnidos, reptiles, anfibios, hongos y un largo etcétera. Dejo para todos la ilustración que realice de la Araña de seda dorada, así como de la Drosophila melanogaster amarilla. Nos leemos en la próxima entrega.



CUENTO CORTO:
ESTRELLA DE ROCK

Por Osman Acasio.

Mi nombre es Beso Acetatos y soy una estrella de rock, vocalista y guitarrista de la banda Demenciales Buitres Paranóicos. Una banda que fusiona folk, pop, funk, soul, blues, jazz, joropo, ballenato y regetón; que se consolida como uno de los grupos de rock contemporáneos más importantes y sobresalientes del panorama musical. Una exitosa banda con albumes insignes como Dementia, la resaca del doctor Knoche, errantes en la niebla, y su megahit las caricaturas de Rayma apestan.

Iniciamos tocando en pequeños restaurantes en Caracas; a tocar en Tokio, Japón; hasta dar un megaconcierto en el asteroide Epsilon de Alfa Centauro, en motivo del concurso Señorita Galaxia.

No voy a negarlo, en pleno estrellato me entregué a placeres banales y mundanos. El sexo, las drogas sintéticas y el alcohol a granel me acompañaban a todos lados.

En una de esas borracheras de coctel de ron, cocuy, cerveza de gengibre y agua de coco fue cuando se me apareció ella.

- "¡Martillo Biónico!" - recuerdo me gritó esa noche.

Alli estaba ella con su aspecto etéreo, brillante, de semblanza visiblemente férica con sus características alas de mariposa, flotando impávida frente a mí. Mi mente no daba crédito a lo que mis ojos me mostraba. ¿Qué extraña alucinación es esta? La criatura, pálida como leche sintética, no más grande que una botella de Vodka, flotaba allí, ingrávida, mirándome directo a los ojos. ¿Será esta extraña visión acaso producto de la intoxicación por consumo de alucinógenos e ingesta de alcohol? Inutilmente, me froté los ojos con desesperación, esperando con ello desapareciera la molesta aparición de mi vista.

- Reacciona. Soy yo, Centinela.- Me dijo.

Y lo dijo de una forma tan confiada, tan segura de sí misma, tan convincente, como si esperara que yo le conociera a ella de toda la vida.

-¡¿Centinela?!- En mi intoxicación, mi mente, divagando, trataba de buscarle sentido a todo esto.

- ¡Tu no eres Beso Acetatos! - zarandeó la criatura etérea con premura.

¡¿Qué disparate es este?! ¡¿Cómo que no soy Beso Acetatos?! ¡Claro que soy Beso Acetatos! ¡Soy una de los cantantes de rock más famoso de todos los tiempos! ¡La humanidad entera me conoce y la gran mayoria de la juventud de este planeta me idolatra! ¡Yo soy Beso Acetatos!

- Escucha lo que te digo. Tu no eres quien crees ser. No eres una estrella de rock.- insistía el hada de alas de mariposa en su proposito de despojarme de mi identidad.

¡¿Qué tonteria es esta?! ¡¿Cómo que no soy una estrella de rock?! ¡Claro que lo soy! ¡Soy el vocalista lider de la banda Demenciales Buitres Paranóicos! ¡Una banda de fama mundial e intergaláctica! ¡Y todos lo saben!

- Presta atención. Tu eres Martillo Biónico. Un guerrero callejero, mitad hombre mitad máquina que combate robots.- dijo la entidad férica.

¡¡Qué rayos!! ¡¡Qué tonteria!! ¡¿Qué

locura es esta?! ¡¿Un guerrero callejero?! ¡¿Mitad hombre, mitad máquina... que combate robots?!

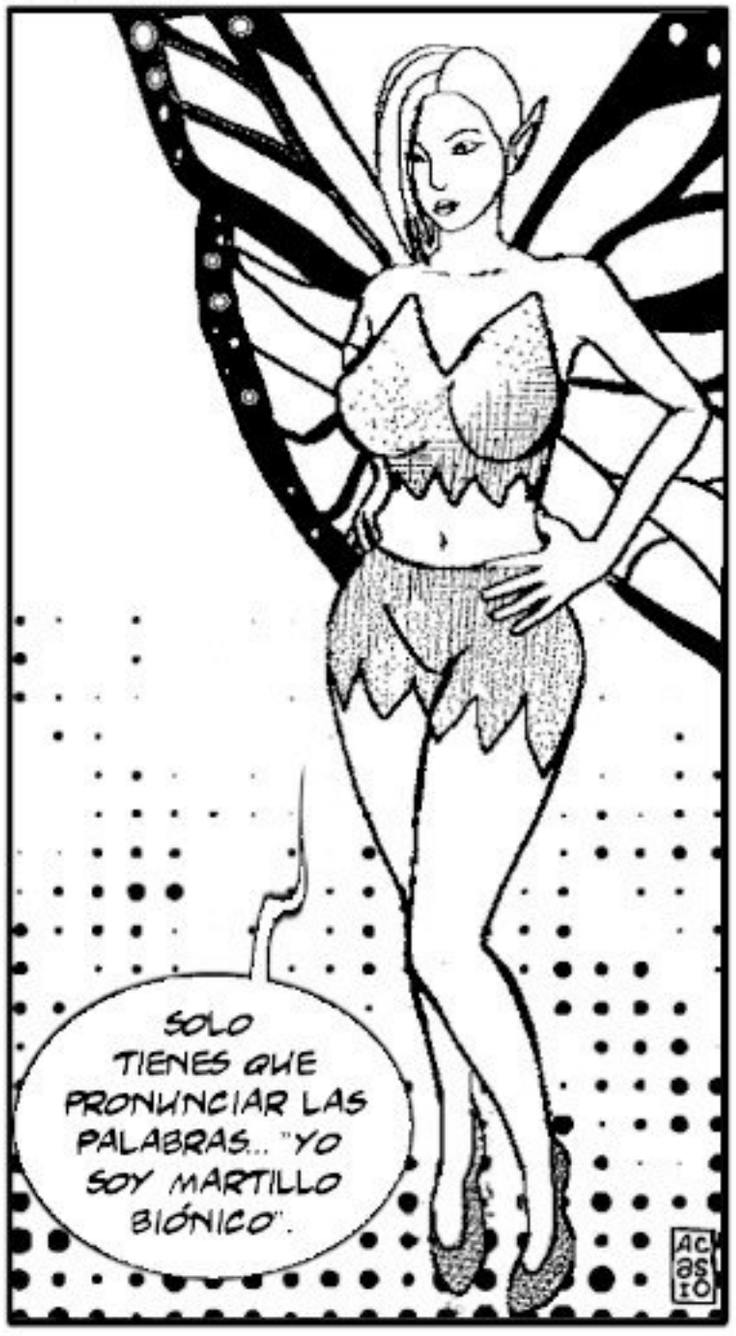
Y cuando pensé que no podía ponerse peor, la aparición blancuzca tenía más que decirme.

-¡¡Reacciona pronto!! Te encuentras en una simulación virtual, engañado por el hacker marionetero. Un vil y cruel robot manipulador que controla tu mente. Te mantiene prisionero en su laboratorio y listo para descuartizarte y venderte como chatarra. Reacciona pronto y deténle.

- ¡¿Qué extraña alucinación es esta?! ¡Sal de mi cabeza! ¡Solo eres producto de mi borrachera!- alcancé a vociferar a todo pulmón, con la esperanza que desapareciera de una vez y me dejara en paz.

Me equivoqué. El hada molestosa, permanecia aún alli, impávida, ingravida frente a mí, decidida a dirigirme la palabra una vez más.

-Soy un programa de computadora.- Me dijo.- Me inserté en tu sistema como una solución antivirus, para librarte del cautiverio del Marionetero. -Agregó.- Solo tienes que pronunciar las palabras..."Yo soy Martillo Biónico".- Centenció.



-Presta atención a lo que te digo: para librarte del cautiverio del Marionetero, tienes que pronunciar las palabras..."Yo soy Martillo Biónico".- recalcó con vehemencia.

Para terminar con esta farsa, me presté a su tonto juego y me dispuse a pronunciar las palabras que la chica me dictó.

-¡¿Qué carajo?! - Me costaba sobremanera emitir las palabras dictada. Cerré los ojos y comencé a tartamudear como ebrio de pacotilla. Cuando pude completar la oración liberadora, abrí los ojos y me ví en un sucio laboratorio, atado de pies y manos, a una mesa quirúrgica. Sorprendentemente, tanto mis manos como mis pies, incluso todo mi cuerpo, estaba constituido por un metal rojizo, como si yo... ¡¡fuese un robot!!

Y entonces lo ví. Parado al otro extremo del laboratorio, estaba un robot manipulando una extraña herramienta que reposaba sobre una mesa. ¡Ese debe ser el marionetero!- me dije para mis adentro. - ¡¡Rayos!! ¡Entonces todo esto es cierto! ¡Ese debe ser mi captor, y lo que manipula es una cortadora de metal!

En mi desesperación, alcancé a aquella mole de fierro decirse a si mismo: -Estoy listo.- Y acto seguido, toma el extravagante instrumento y se acerca a mi.

Cómo pude, empleando todas mis fuerzas, logré romper las ataduras que me apresaban y como un resorte me abalancé sobre el Robot Marionetero, dispuesto al combate, esgrimiendo mi grito de batalla: -¡¡YO SOY MARTILLO BIÓNICO!!

SOBRE EL CUENTO:

Estrella de Rock es un cuento corto escrito por Osman Acasio, extraido del manuscrito de su libro sin publicar "Siete relatos fantásticos de ciencia ficción del escritor nocturno".

CARACOLA.

Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.

Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA

EL PERFORMANCE Y LA COMPOSICIÓN ESCÉNICA PARTIENDO DEL CONSTRUCTIVISMO RUSO.

Por Enrique Acasio.

Recientemente como artista plástico he venido desarrollado una línea de investigación sobre la composición escénica para exposiciones en salas de arte. Básicamente consiste en trabajar un arte pictórico sobre un tema en especifico, reflejado casi siempre en un cuadro instalativo, el cual a su vez va acompañado con una modelo portando un traje con pintura y texturado alegórico al mismo cuadro en exhibición. Puede inclusive integrarse a la instalación escénica un elemento escultural para ayudar a buscar el equilibrio compositivo plástico. Lo interesante de esta innovadora propuesta, es que abarca diferentes disciplinas que el artista plástico debe manejar correctamente; iniciando con el desarrollo de bocetos y dibujos a mano libre sobre el cuerpo femenino y su canon desproporcional muy empleado en el diseño de la alta costura y el mundo del "Fashion". Por lo general estos dibujos bases para elaborar en ellos mis diseños de trajes, .- en este caso profundizo una serie de vestimenta CyberPunk.-, la relación es de 1/9,5 de altura, totalmente exagerado en comparación con el Canon de Vitruvio de 1/7 (la altura de la modelo es 7 veces la altura de su cabeza). Esto se hace con el objeto de buscar elegancia y un estilo europeo de mujer sofisticada. Una vez creado el diseño, que debe estar en completa armonía con el lienzo o pieza pictórica a mostrar, se deben elaborar una serie de dibujos y croquis explicativos para ser entregados a la costurera profesional para su debida confección.

Dichas ilustraciones a su vez son entregadas como fase preliminar a la modelo para su debida preparación a escena. Previo a ello se debe tratar el textil que servirá para el lienzo y la tela que formará parte del traje de la modelo. En esta fase del proceso aplico otra gran innovación tecnológica: realizo el proceso de pintado y manchado del textil con pequeñas unidades robóticas, algo único como arte plástica en toda Venezuela. Hasta ahora se me considera como pionero en emplear unidades mecatrónicas en el lenguaje plástico de nuestro país. El diseño de trajes CyberPunk casi siempre están acompañados de accesorios y elementos que dan fuerza a la obra, como lo son calzados, cascos y visores. Justo aquí es donde entra en escena el constructivismo ruso, un movimiento plástico que surgió en Rusia, cuyos años de consolidación se le atribuyen entre 1913 y 1922, siendo algunos precursores; Tatlin, Malevich, Rodchenco, Naum Gavo entre otros, incluyendo al mismisimo Vassily Kandinsky. Pues bien, se desea integrar en perfecta armonía piezas estéticas y de gran confort como elementos utilitarios a la obra. Los diferentes cascos y visores diseñados y construidos para mis diversos performance emplean figuras, formas y volúmenes geométricos claramente inspirados en dicho movimiento ruso. Ni hablar de la forma estética y utilitaria del diseño de la sandalia estilo Japonesa

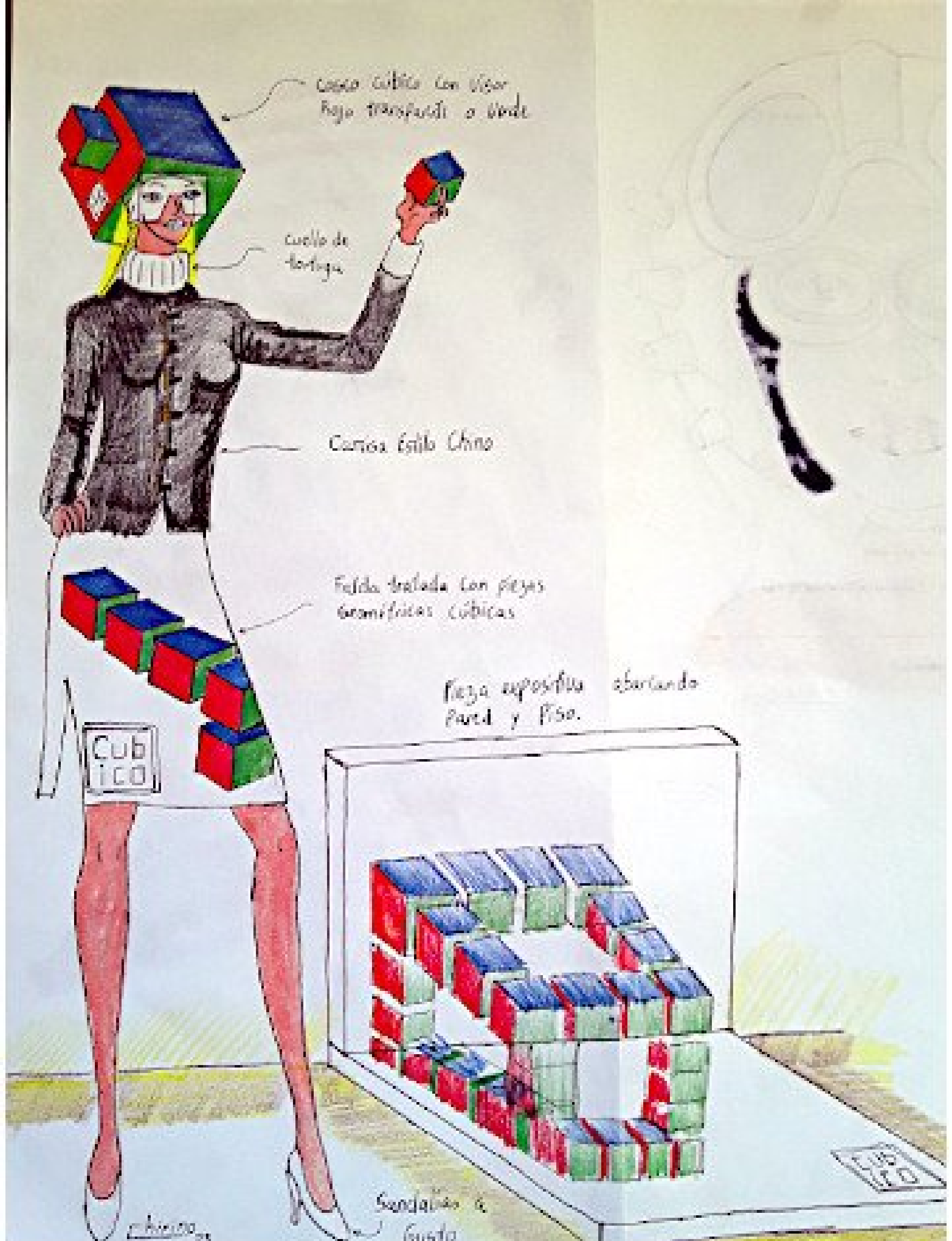
confeccionada para darle una mayor elegancia y comodidad a la modelo en plena sala de exhibición, altura que logra exagerarse con el complemento del casco-visor. Una verdadera pieza estética-utilitaria y de ingeniería.

Para elevar aun más la estética plástica en el performance, también se debe tener en gran consideración el maquillaje de la modelo y las diferentes poses o posturas que debe utilizar en todo el evento de apertura de la exposición en la sala. Criterios que deben ser cuidadosamente diseñados por el propio artista plástico. Elementos que seran repazados y puestos a toque por el artista plástico y su modelo minutos previos a la inauguración y el acto protocolar de la exhibición museistica.

Una vez creado todo viene el proceso meticuloso de instalación, en donde se escoge con sumo cuidado el lugar de exposición, tomando como criterio primordial un espacio que evite en todo momento la aglomeración de espectadores y cuellos de botellas que obstaculicen o molesten el paso de todos los que visitan la galería a consumir las otras obras pictóricas.

Este tipo de arte representa para mi lo sublime de las formas de exploración,

en donde no solamente es generado a partir de las consideraciones objetivas, sino también de las subjetivas. Es un claro ejercicio de que los detonantes poéticos se conviertan, aparte de una musa de inspiración, en una metodología científica en la creación. Y mi profesión de ingeniero me entrega ciertas herramientas que dan pie a la construcción de un espacio alternativo habitable y funcional (Performance de composición escénica) y de gran simbolismo plástico y estético.


Cuello de tortuga
Camisa Estilo Chino
Pieza expositiva abarcando Pared y Piso.
Cúbico

Cúbico

Cúbico

GALERÍA HALLACO

"Salsa de ajo", de Ramonn90.

GALERÍA HALLACO

1

1 - "Miss Venezuela", de Reinaldo Quintero -Reiq.

2 - " Chica tatuada de Guada", de María Guadarrama.

2

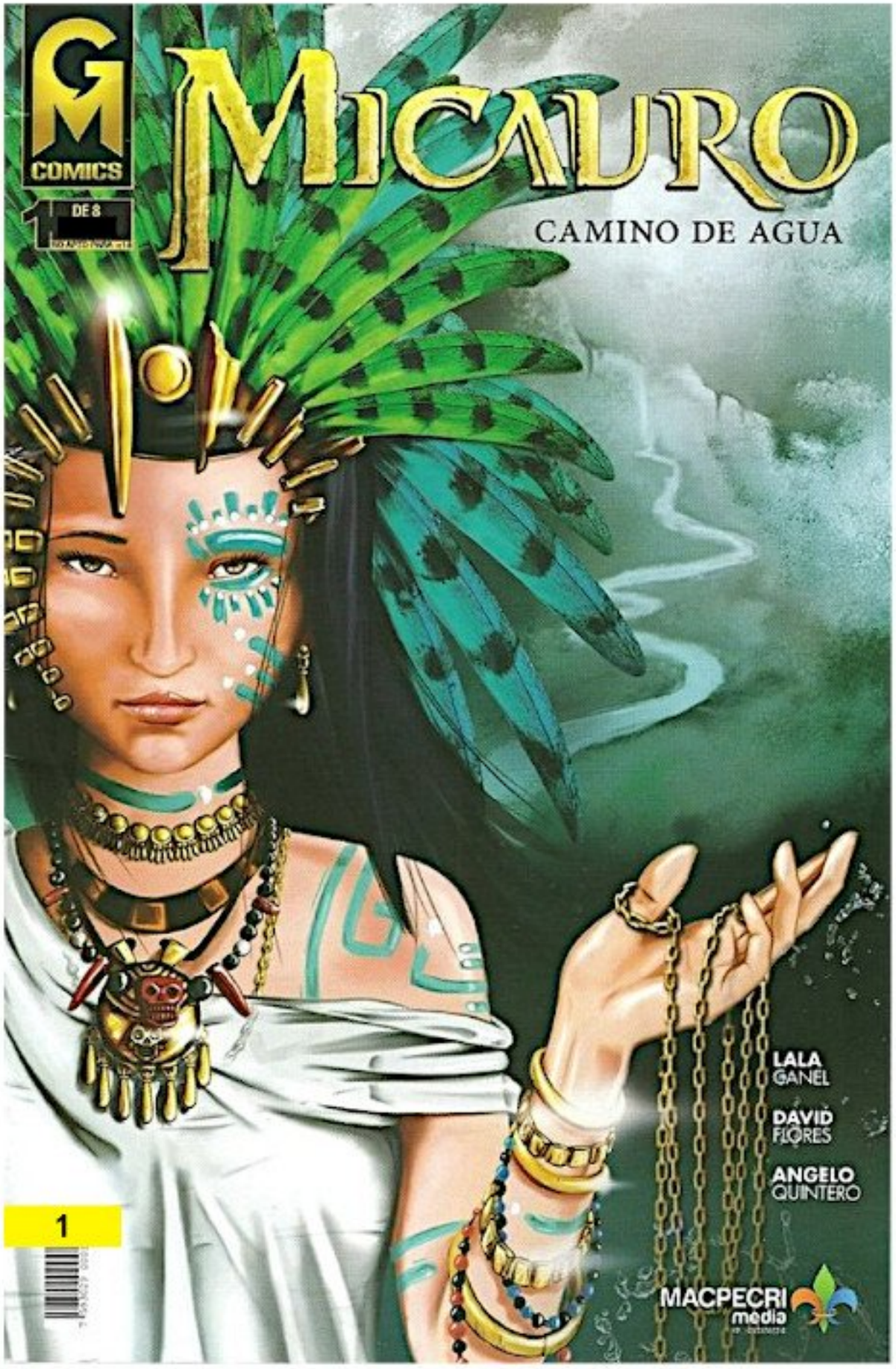
GALERÍA HALLACO

1

1 - "Tributo a Raquel Welch", de Lord Wilhelm.

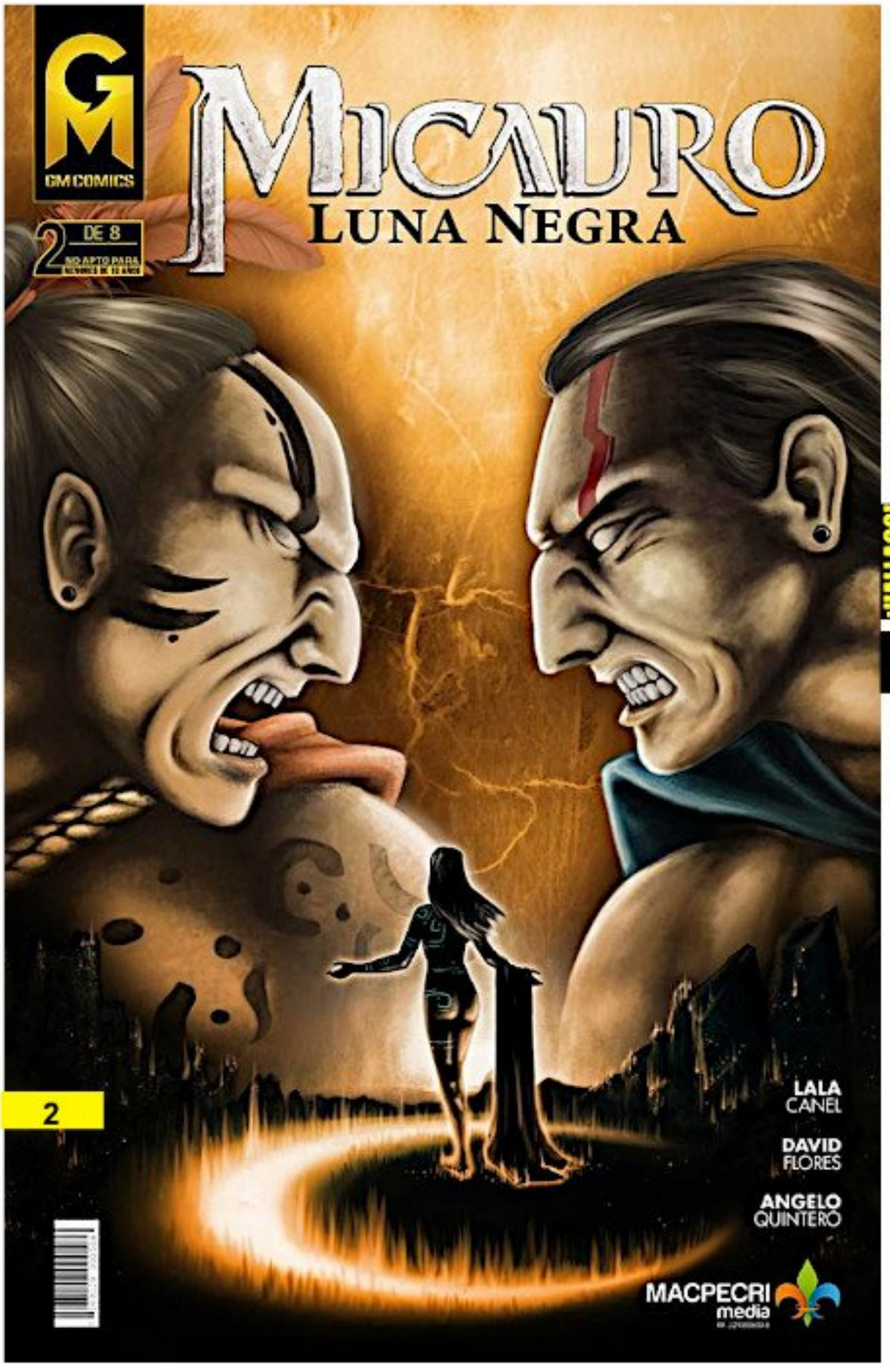
2 - "Una foto rota de vos", de Roousuu.

2

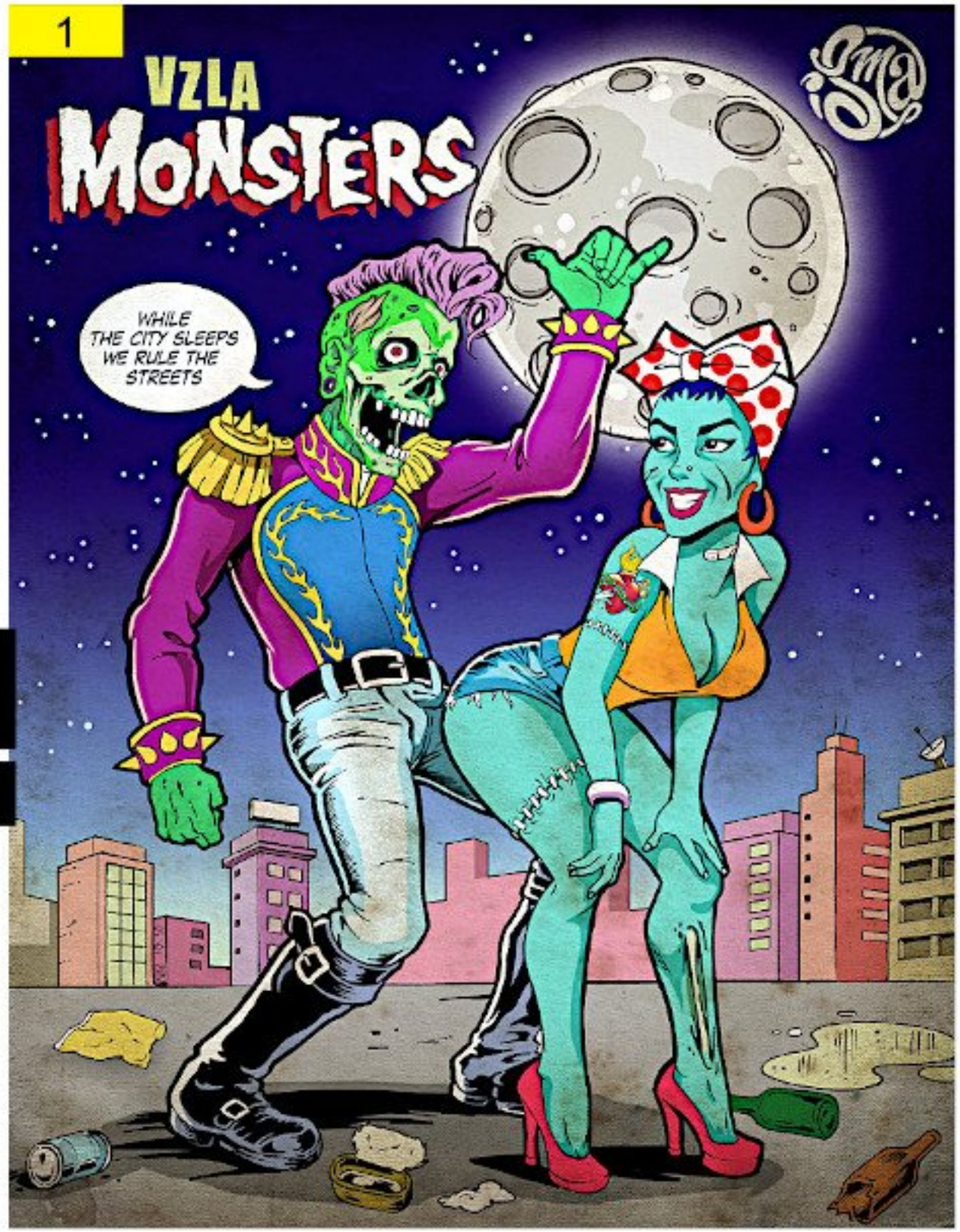


1- Portada del cómic **Micauro. Camino de agua (2016), número1**. Guión: **Lala Canel** y dibujos de **David Flores**. Publicado por **GM Cómics**. División Macpreci Media.

2- Portada del cómic **Micauro. Luna negra (2017), número 2**. Guión: **Lala Canel** y dibujos de **David Flores**.



1



2

1 - "Vzla Monster. Cuando la ciudad duerme...", de ISMA.

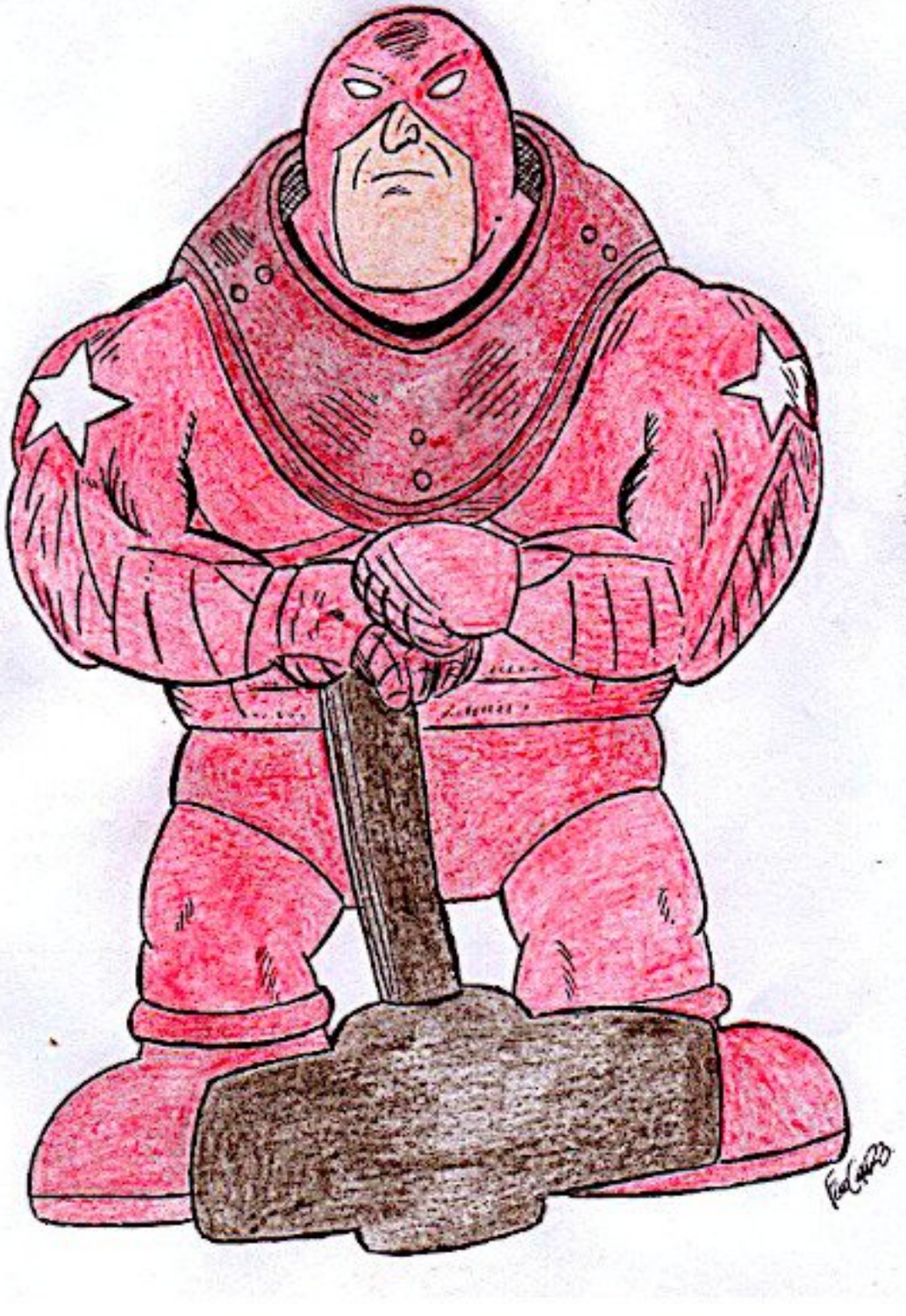
2 - "Pestilencia", de Yilly Arana.

1

1- **Suyai**, ilustrado por **Edwin Arrieta**. Fanart basado en personaje de cómic, obra de **Alcides Marcano -DAM**.

2- **Martillo Biónico**, ilustrado por **Francisco Campos**. Fanart basado en personaje de cómic obra de **Osman Acasio**.

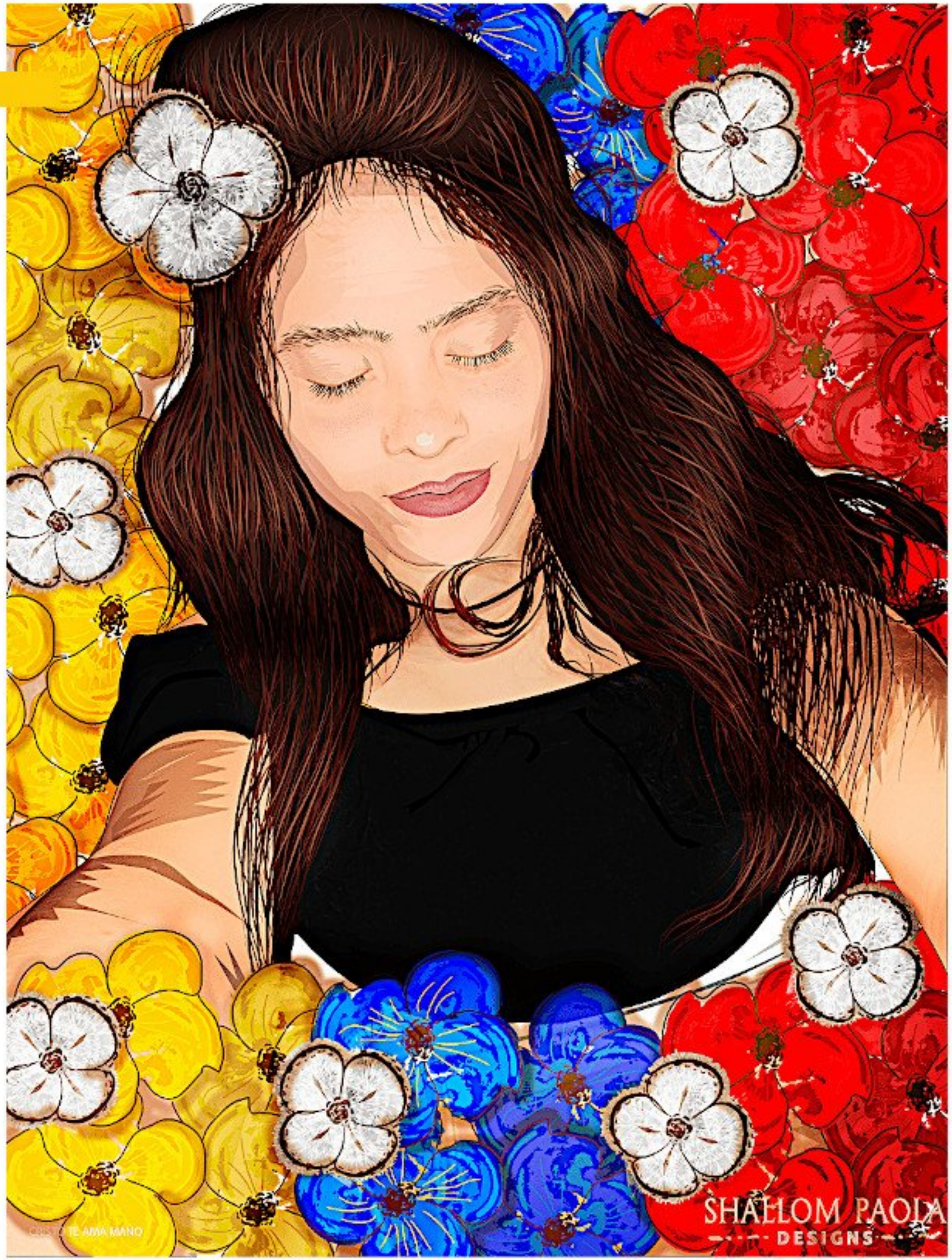
2



GALERÍA HALLACO

Al caer la tarde, de **María Solias**.

1



1- "Chica venezolana", de Sallom Paola L. Moy.

GALERÍA HALLACO

1 - **"Nación A"**, de **Alcides Marcano -DAM.**

2 - **"A´kuaipa"**, de **Galez Cover**.

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

ANAPUZOSIA

GGP

Tiempo

CRETÁCICO

Lugar

LARA

Tamaño

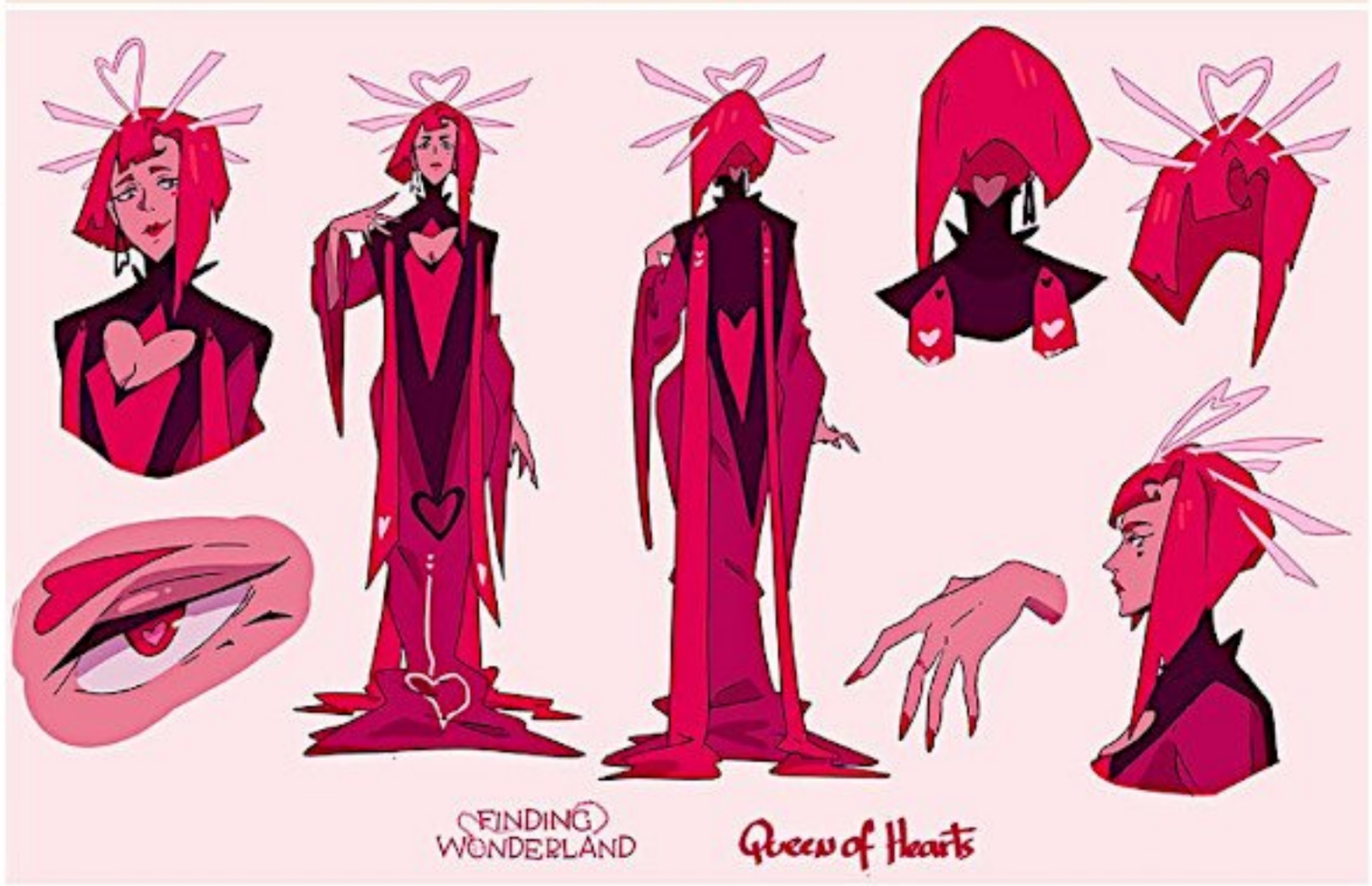
+24 CM

Ilustración Gerardo Guillen

Anapuzosia, de G. Guillen

DISEÑO DE PERSONAJES

Personajes diseñados por Roselin Ramírez -Roousuu, quien se desempeñó como artista a cargo, manejando la estética, las visuales, diseño de ambientes y personajes para el cómic Finding Wonderland, escrito por Alya Rehman.



Un espacio para el graffiti y el muralismo.

GALERÍA ARTE URBANO.

CONDUCTORES DE VENEZUELA, de Pedro León Zapata.

100 AÑOS DE HISTORIETA VENEZOLANA

La revista ¡HALLACO! se une a la celebración de los 100 años
de existencia del cómic hecho en Venezuela.